

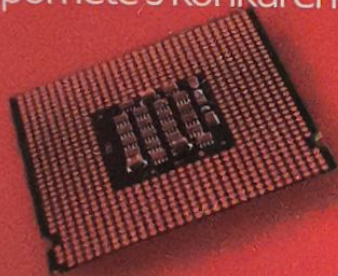
PC Format

VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

MNOGOBOJ PROCESORJEV

Cenovno ugoden procesor,
ki pomete s konkurenco!



SUPERTEST LASERSKIH TISKALNIKOV

8 strani dolg primerjalni
test najboljših laserskih
tiskalnikov na trgu.

24 NOVIH IGER

Titan Quest, GTR2, CivCity: Rome,
Splinter Cell: Double Agent



HALF-LIFE2
EPISODE 1

65

NAJVEČJIH DOSEŽKOV PC-JA

Dogodki v računalništvu
ki so spremenili svet,
PLUS! Razkrivamo smernice
nove tehnologije



GEFORCE
7950GTX

Spet najhitrejša
grafična kartica vseh
časov, ki pa ni najdražja

+Vodiči...

Linux je lahko celo lepši kot Vista
Fotografije brez šuma in napak
Quake 4 preigrajte z vašim likom
Obramba pred hekerji na disku



DARILO! VELIKA BREZPLAČNA PRILOGA O FANTAZIJSKI ILUSTRACIJI



Sony Ericsson

www.SonyEricsson.com/si



Z glasbo skozi življenje.

MOJ TELEFON - MOJA GLASBA
Novi W810i Walkman® telefon

svema co d.o.o.
Vilharjeva 29, Ljubljana
www.svema.si

Spoštovani bralec / bralka,

Dobili ste priložnost, da se aktivno vključite v oblikovanje revije PCFormat. Izpolnite anketo na tem listu in nam povejte, kaj si mislite o našem delu, kaj vam je všeč in kaj ne, kateri del revije preberete takoj in katerega preskočite. Povejte nam tudi nekaj o sebi – PCFormat obstaja zaradi vas in ravno zaradi tega bi rad bil natanko takšen, kakršnega vi želite. Med vsemi, ki boste izpolnili anketo, bomo izžrebali tudi dobitnika lepe nagrade – **volana ENZO FERRARI WIRELESS** in **3 mesečne brezplačne naročnine** na revijo **PCFormat**. Druga nagrada je **sistem zvočnikov 5.1**, še trije izžrebanci pa bodo po **tri mesece brezplačno** prejeli revijo **PCFormat**.

Aljoša Hancman
Urednik

O VAŠEM RAČUNALNIKU

1. Označite, katere operacijske sisteme imate nameščene na vašem računalniku.

- ☐ Windows NT
☐ Windows 95
☐ Windows 98
☐ Windows ME/2000
☒ Windows XP
☐ Linux
Drugi _____

3. Kateri procesor poganja vaš PC?

- ☐ Intel Pentium I/II
☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4
☐ AMD Athlon
☐ AMD Athlon 64
Drugi _____

4. Navedite hitrost procesorja in količino pomnilnika glavnega PC-ja.

_____ MHz _____ RAM

5. Kje največ uporabljate PC?

- ☒ Doma
☐ V službi
☐ Šola/fakulteta
☐ Pri prijateljih
Drugi _____

6. Katere izdelke si lastite? (Označite vse, kar velja)

- ☒ Digitalni fotoaparat
☒ Digitalna kamera
☐ Brzgalni tiskalnik
☐ Laserski tiskalnik
☐ Igralna palica/gamepad
☐ Volan
☐ Notesnik
☐ Modem
☒ LCD Monitor
☐ Predvajalnik MP3
☐ Predvajalnik DVD/DivX
☐ Dlančnik
☐ Skener
☐ Zvočniki za prostorski zvok

7. Približno kolikšen znesek ste potrošili za nakup PC opreme v zadnjih 12 mesecih?

- ☐ Več kot 500.000 SIT
☐ 400.000 – 499.999 SIT
☐ 300.000 – 399.999 SIT
☐ 200.000 – 299.999 SIT
☐ 150.000 – 199.999 SIT
☐ 100.000 – 149.999 SIT
☐ 50.000 – 99.999 SIT
☐ 25.000 – 49.999 SIT
☒ 0 – 24.999 SIT

8. Približno kolikšen znesek ste potrošili za nakup iger v zadnjih 12 mesecih?

- ☐ Več kot 200.000 SIT
☐ 150.000 – 199.999 SIT
☐ 100.000 – 149.999 SIT
☐ 75.000 – 99.999 SIT
☐ 50.000 – 74.999 SIT
☐ 25.000 – 49.999 SIT

- ☐ 10.000 – 24.999 SIT
☐ 0 – 9.999 SIT

9. Kako pomembni so naslednji dejavniki pri vaši odločitvi za nakup strojne in programske opreme? (Prosimo vpišite številko)

- 1 = Zelo pomembno
2 = Dokaj pomembno
3 = Nekoliko pomembno
4 = Ni pomembno
☒ Demo diski
☒ Opisi/clanki v revijah
☒ Oglasi v revijah
☒ Internet
☒ Nasvet prodajalca
☒ Nasvet prijatelja

10. Kje največkrat kupujete igre? (Vpišite ime trgovine in razlog)

11. Kje največkrat kupujete računalniško opremo? (Vpišite ime trgovine in razlog)

12. Za kaj uporabljate svoj PC? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Izobraževanje
☒ Igranje iger
☒ Dostop na internet
☐ Grafično oblikovanje
☐ Obdelava fotografij
☐ Namizno založništvo
☐ Domača pisarna
☐ Izdelava prezentacij
☐ Izdelava glasbe
☐ Programiranje
☒ Urejanje videa
☒ Urejanje teksta
☒ Gledanje filmov
☐ Izdelava spletnih strani
☒ Poslušanje glasbe

13. Ali gledate filme na DVD-ju?

- ☒ Da, s pomočjo PC-ja
☐ Da, s pomočjo predvajalnika DVD
☐ Ne

14. Če igrate igre, katere zvrsti imate najraje (označite največ tri)?

- ☒ Prvoosebne igre (npr. Half-Life 2)
☐ Realnočasovne strategije (npr. Warcraft III)
☒ Potezne strategije (npr. Civilization IV)
☐ Dirkalne igre
☐ Simulacije letenja
☐ Pustolovščine (npr. Monkey Island)
☐ Igranje vlog
☐ Večigralske/online
☐ MMORPG (npr. World of Warcraft)
☐ Pretepaške
☐ Športne
☒ Vojaške igre
☐ Miselne
☐ Managerske
Drugi _____

15. Koliko iger za PC ste kupili v zadnjih 6 mesecih?

- ☐ 0
☐ 1-2
☒ 3-4
☐ 5-9
☐ 10 ali več

16. Koliko časa dnevno uporabljate svoj PC?

- ☐ Nič
☐ Manj kot pol ure
☐ 1-2 uri
☒ 3-5 ur
☐ 6-9 ur
☐ 10 ali več

17. Kako pomembni so za vas naslednji dejavniki pri izbiranju novega PC-ja ali nadgradnje obstoječega?

- 1 = Zelo pomembno
2 = Dokaj pomembno
3 = Nekoliko pomembno
4 = Ni pomembno
☒ Specifikacija PC-ja
☒ Cena
☒ Ocene v reviji
☒ Oglasi v revijah
☒ Dodatna oprema
☒ Garancija
☒ Servis po nakupu
☒ Priporočilo prijatelja
☒ Priporočilo prodajalca
☒ Oglas na internetu
☒ Znamka prodajalca
☒ Dosedanje izkušnje

18. Ocenite, kako pogosto nadgrajujete svoj PC?

- ☐ Vsaki šest mesecev
☐ Vsako leto
☐ Vsaki 18 mesecev
☒ Bolj poredko
☐ Ne nadgrajujem

VI IN INTERNET

19. Približno koliko ur tedensko uporabljate internet v službi?

- ☒ Ne dostopam na internet
☐ Manj kot 1 h
☐ 1-2 uri
☐ 3-5 ur
☐ 6-9 ur
☐ 10-15 ur
☐ Več kot 15 ur

20. Približno koliko ur tedensko uporabljate internet doma?

- ☐ Ne dostopam na internet
☐ Manj kot 1 h
☐ 1-2 uri
☐ 3-5 ur
☒ 6-9 ur
☐ 10-15 ur
☐ Več kot 15 ur

ANKETA 2006



21. Kakšna je vaša trenutna povezava na splet doma in v službi?

- ☐ Klicni dostop
☐ ISDN
☐ ADSL
☒ Kabelska
Drugi _____

22. Kakšno povezavo na splet nameravate uporabljati v naslednjih 12 mesecih?

- ☐ Klicni dostop
☐ ISDN
☐ ADSL
☒ Kabelska
☐ Drugo _____

23. Za kaj uporabljate internet? (Označite vse, kar velja)

- ☒ Snemanje datotek
☐ Izobraževanje
☒ E-pošta
☒ Splošno brskanje
☐ Spletno bančništvo
☒ Online pogovori
☐ Nakupovanje
☐ Poslušanje radija
☒ Igranje iger
☐ Branje časopisov/revij
☐ Izdelava spletnih strani
☐ Zabava za odrasle
☐ Online igre na srečo

24. Katere od spodaj navedenih strani obiskujete?

- ☒ www.pcformatslo.net
☐ www.matkurja.com
☐ www.najdisi
☐ www.slo-tech.com
☐ www.vecer
☐ www.joker.si
☐ www.igralec.com
☐ www.glasujzame.com

25. Če ste dostopali na PCF spletno stran, kaj bi na njej spremenili?

Ni

26. Ali ste naročeni na PCF mailing listo (obvestila po e-mailu)?

- ☒ Ne
☐ Da

27. Če ste nakupovali online, katere stvari ste kupili?

- ☐ Računalniška oprema
☐ Programska oprema
☐ Knjige
☐ Oblečila
☒ Igre
☐ Zvila
☐ Naročnina na revijo
☐ Glasbeni CD-ji
☐ Potovanja
☐ DVD

O PCFORMATU

28. Kako ste prišli do svojega zadnjega izvoda PCFormat?

- ☐ Nimam nobenega
☒ Naročen
☐ Kupljen v trafikah
☐ Kupljen v računalniški trgovini
☐ Kupljen v samoposrežni
☐ Kupljen v veleblagovnici
☐ Dobil od drugega

29. Kako dolgo že berete PCFormat?

- ☐ Ne berem
☐ 1-3 mesece
☐ 4-6 mesecev
☐ 7-11 mesecev
☒ 12 mesecev in več

30. Katero različico PCFormat ste kupili nazadnje?

- ☐ Nobene
☐ CD različico
☒ DVD različico

31. Na podlagi se odločate za nakup CD ali DVD različice PCFormat?

- ☐ Vrednost programov
☒ Količina programov
☐ Zanimal me je točno določen program
☐ Cena

32. Bi kupili PCFormat, če bi imel priložen film in bi bil zaradi tega morda dražji?

- ☐ V nobenem slučaju
☒ Samo če bi cena ostala ista
☐ Kupil bi v vsakem primeru

33. Koliko ljudi, vključno z vami, bo bralo ta izvod PCF?

- ☐ Samo jaz
☒ 2-3
☐ 4-5
☐ 6-9
☐ 10 ali več

34. Koliko časa ste/boste brali zadnji izvod PCFormat?

- ☐ Ne berem/uporabljam
☐ Manj kot 60 minut
☐ 1-2 uri
☒ 3-4 ure
☐ 5-7 ur
☐ 8-10 ur
☐ Več kot 10 ur

35. Kaj boste naredili s tem izvidom PCF, ko ga prenehate brati?

- ☒ Ohranil ga bom za arhiv
☐ Dal ga bom naprej
☐ Recikliral ga bom
☐ Končal bo v košu za smeti

36. Kako pomembni so naslednji dejavniki pri vaši odločitvi za nakup revije?

- 1= zelo pomembno
 2= dokaj pomembno
 3= nekoliko pomembno
 4= ni pomembno
☒ Naslovnica
☒ Priložen CD/DVD
☒ Celotni programi na disku

- ☒ Sloves revije
☒ Dosedanje izkušnje
☒ Opisi iger ta mesec
☒ Testi strojne opreme
☒ Članki z nasveti
☒ Zabavnost
☒ Daljše teme

37. Če redno kupujete PCFormat, ali imate težavo priti do svojega izvoda?

- ☒ Preprosto je priti do njega
☐ Včasih moram obiskati nekaj prodajnih mest, da ga najdem
☐ Vedno je težko priti do izvoda

38. Prosimo ocenite posamezne rubrike PCFormat v zadnjih treh številkah.

- 1= Zelo mi je všeč
 2= Všeč mi je
 3= Nič posebnega ni
 4= Sploh mi ni všeč
 5= Nisem prebral
☐ Kazalo (ocenite izgled in preglednost)
☒ Uvodnik
☒ Novice
☒ Rubrika Opremljeni
☒ Pisma bralcev
☒ Spedenaj mi PC
☐ Večstranske teme
☒ Preizkušeno - primerjalni test
☒ Preizkušeno - strojna oprema
☒ Preizkušeno - programska oprema
☒ Igre - napovedi
☒ Igre - Za kulisasi
☒ Igre - opisi
☒ Igre - Naprej v preteklost
☒ Igre - Pogled nazaj
☒ Krajše delavnice
☒ Delavnice v več nadaljevanjih
☒ V mreži hekerjev
☒ Vprašajte Gregorja
☒ Supertest
☒ DVD kotiček
☒ Spletne strani
☒ Samo še to...

39. Ali bi v PCFormatu želeli več, enako ali manj naslednjih tem.

- 1= Več
 2= Enako
 3= Manj
☐ V reviji
☒ Novice
☒ Splošne teme meseca
☒ Tehnične teme meseca
☒ Igričarske teme meseca
☒ Napovedi iger
☒ Opisi iger
☒ Testi strojne opreme
☒ Testi programske opreme
☒ Daljši članki z nasveti
☒ Nasveti za izboljšanje PC-ja
☒ Nasveti za uporabo programov
☒ Kreativni nasveti
☒ Tehnična vprašanja in odgovori
☒ Filmska tematika
☒ Knjižna tematika
☒ Intervjuji
☒ Razvedrilo
☒ Nagradne igre

40. Izberite DVA dodatka, ki bi najbolj vplivala na vašo odločitev za nakup naslednje številke PCFormat?

- ☐ Priložen film
☐ Priložena igra

- ☐ Dodatna mini priloga
☐ Igričarski poster
☐ Knjižica z nasveti
☐ Več strani
☐ Praktični dodatki (obesek za ključce...)
☐ Kupon za popust pri nakupu v določenih trgovinah
☐ Nagradna igra

41. Kako ocenjujete obliko PCFormat?

- ☐ Oblikovno mi je zelo všeč
☒ Revija se mi zdi povprečno oblikovana
☐ Oblikovno mi ni všeč
☐ Vseeno mi je

42. Ali uporabljate celotne programe in demo igre z diskov?

- ☒ Vsak mesec
☐ Redno
☐ Občasno
☐ Redko
☐ Nikoli

43. Katera izmed naslednjih dejanj so bila rezultat oglasa ali članka v PCFormatu v preteklih 12 mesecih? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Kupil oglaševan izdelek ali storitev
☐ Pogovarjal se z drugim o izdelku
☐ Priporočal nakup izdelkov
☐ Zahteval dodatne informacije
☐ Obiskal spletno stran podjetja

44. Katera izmed naslednjih dejanj je vaše podjetje storilo na podlagi oglasa ali članka v PCF v preteklih 12 mesecih? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Kupili oglaševan storitev ali izdelek
☐ Razmišljamo o zamenjavi dobavitelja
☐ Razmislili smo o strategiji kupovanja
☐ Pogovarjali smo se z drugimi podjetji
☐ Zahtevali smo dodatne informacije

45. Ali boste v tem letu razmislili o naročilu ali podalšanju naročnine na PCFormat?

- ☐ Da
☐ Ne
☒ Morda

46. V kolikor trenutno niste naročeni, zakaj niste? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Predrago
☐ Raje kupujem vsak mesec
☐ Ne želim revije vsak mesec
☐ Pregledam druge revije na policah
☐ Ne želim plačati vnaprej
☐ Bojim se poškodbe ob dostavi
 Ostalo _____

47. Kaj bi lahko vplivalo na vašo odločitev, da se naročite ali podaljšate naročnino na PCFormat? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Lepše darilo ob naročilu
☒ Višji popust
☐ Dodatna revija
☐ Preprostejše plačilo
☒ Dodatne akcije za naročnike
☐ Možnost preklica naročnine in vračila denarja

O DRUGIH REVIJAH

48. Kako pogosto berete naslednje revije? (Prosimo uporabite naslednji ključ)

- 1= Sem naročen
 2= Vsako številko, nisem naročen
 3= Redno (4-5 od 6 številke)
 4= Občasno (2-3 od 6 številke)
 5= Redko (1 od 6 številke)
 6= Nikoli

Računalniške revije

- ☒ Monitor
☒ Software Power
☒ Moj Mikro
☒ Joker
☒ Računalniške novice

Druge revije

- ☒ Digitalna kamera
☒ Bravo
☒ GameZone
☒ FHM
☒ Playboy
☒ Men's Health
☒ Premiera
☒ Mladina

O VAS

49. Ali ste?

- ☒ Moški
☐ Ženska

50. Koliko ste stari?

51. S čim se ukvarjate? (Označite vse, kar velja)

- ☐ Redno zaposlen
☐ Občasno zaposlen
☐ Delam od doma
☒ Šolam se
☐ Študiram
☐ Brezposeln
☐ Upokojen
 Ostalo _____

52. Prosim označite, ali se strinjate z naslednjimi trditvami. (Vpišite številke)

- 1= Močno se strinjam
 2= Strinjam se
 3= Niti se strinjam, niti ne strinjam
 4= Deloma se strinjam
 5= Sploh se ne strinjam

- ☒ Ljudje prihajajo k meni za nasvete o PC-jih
☒ Dobim željo, da bi kupil oglaševane izdelke
☒ Ostajam informiran s pomočjo revij
☒ Pogosto vplivam na odločitev o nakupu drugih
☒ Sposoben sem sam nadgraditi svoj računalnik

53. Prosimo uporabite ta prostor, da nam sporočite svoje mnenje o PCFormatu.

Hvala za vašo pomoč. Vpišite še podatke o sebi in anketo v kuverti pošljite na naslov **PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Ime in priimek _____
 Naslov _____
 Pošta in mesto _____
 Telefon čez dan _____
 Vaš e-mail naslov _____

Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati pošte ali sporočil od podjetja VideoToP-a. ☐



VideoToP
 CD-ROM • Computers • Multimedia

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.

BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA

- 2.5 krat odpornější*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI

- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA

- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE

- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA

- 50% zmogljivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

Toshiba EasyGuard
Carefree Mobile Computing

Tecra A8-143

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400 (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitev enote, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **323.920,00 SIT** brez DDV (388.704,00 SIT z DDV, 1620 EUR)

Satellite PRO M70-199

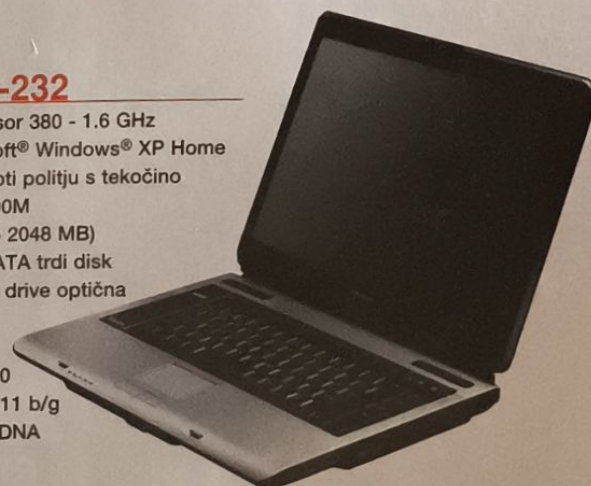
- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI MOBILITY™ RADEON® X700
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, Bluetooth
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **359.460 SIT** brez DDV (431.352 SIT z DDV, 1.800 EUR)

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 - 1.6 GHz
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino
- ATI Radeon® Xpress 200M
- 512 MB DDR2 RAM (do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **174.916 SIT** brez DDV (209.900 SIT z DDV, 875.90 EUR)

Vklop

DX10 prihaja **10**Novice **12**Opremljeni **16**

Teme

65 najboljših trenutkov **25**

Zgodovina osebnih računalnikov

Viiv vs. Live **33**

Za katerega se splača odločiti?

Vrhunci razvoja **36**

PowerVR se vrača!

Delavnice

Čiste fotografije **86**

Cleanerzoomer zna marsikaj

Fasada za Linux **89**

Naj vašemu Linuxu zavida še Vista

V dvoje je lepše **90**

Naj XP res dela z dvema jedroma

Varnost na višku **92**

Pošteno zaščitite svoj računalnik

Mega optimizacija **93**

Pišite makre za Windows

Pogled v ogledalo **94**Zaključek postavljanja vaše face v *Quake IV*

Vodiči

V mreži hekerjev **96**

Kaj grozi bazam podatkov?

Vprašajte Gregorja **98**

Če si seveda drznete

Odklop

DVD kotiček **111**Spletne strani **112**Samo še to... **114**

65

načinov,
na katere je PC
spremenil svet

Mogoče je dovolj star za pokoj, a PC še vedno ne namerava upočasniti tempa... **25**





44 7950 GX2

Umazali smo si roke z nVidiinim dvojnim bagerjem za premikanje poligonov



40
Najnovejši procesorji



50
Spletne kamere



102
Supertest

Kazalo oglasov

3line	116	Parametica	74
Amis	7, 97	Ram2	77
Andersen	p21	Ribera	101
Domenca	9	Si.Splet	109
Domex	19	Svema	2
EC	99	Tehnovar	11
IN.PU.T	23	VideoToP	24, 56, 115
Inea	3	Xenon Forte	71
Lestra	13		
Mikroing Trade	p15		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi
PCFormat pred vami!
str. 20

MODRA ŠTEVILKA

• 080 23 13

Soočeni

50 Spletne kamere

Če želite, da vas bo videl cel svet, si bo potrebno omisliti eno od teh...

102 Supertest

Deset črno-belih laserskih tiskalnikov, ki so vredni vaše pozornosti

Strojna oprema

40 Najnovejši procesorji

Začela se je nova etapa v Tour de Procesor, v kateri Intel prevzema vodstvo. Kdo bo dejansko osvojil srca naših namizij?

44 7950GX2

Dva grafična procesorja na eni sami kartici? Še pred kakšnim letom bi vas za takšno idejo skorajda izobčili, danes pa je čisto realna...

52 Asus PhysX P1 128MB

52 D-Link DGL-4300 Gaming Router

52 Western Digital Passport Pocket Drive 6GB

53 Dazzle DVD Recorder/Dazzle Video Creator

53 Leadtek Winfast PX7300GT TDH

54 Linksys WRT300N in WPC300N

54 AVerMedia DVD EZMaker USB Plus

54 Akasa EVO 98

55 Yamada Mi-220X HDMI

55 Enermax Aurora

55 Navilock BT-313T GPS RDS/TMC

55 Sennheiser CX300

Igre

58 Igre prihajajo

62 Vojne igre

64 GTR2

68 Half-Life 2: Episode 1

73 Micro Machines V4

71 The Movies: Stunts and Effects

72 Titan Quest

74 The Glory of Rome

75 Rome Total War: Alexander

76 Outrun 2006: Coast 2 Coast

77 Rush for Berlin

78 DarkStar One

79 CivCity

76 Outrun 2006: Coast 2 Coast

77 Rush for Berlin

78 DarkStar One

81 Naprej v preteklost

80 Kratki opisi

Coffee Break, Black & White 2: Battle of the Gods, Utopia City, Eets, Zen Bondage, GLobot Wars

**TUKAJ
PRILEPITE
SVOJO
SLIKO**

Vaša slika

Ja, vemo, slika manjka. Čeprav iz ozadja slišim šepetanja, da sem sliko vrgel ven, ker sem imel na njej preveč v desno štrleče lase, je resnica drugačna, prisežem. Do nje se boste dokopali čez dva odstavka, če ne boste goljufali, še prej pa obvezna tema tega letnega časa. Tako kot je vsako četrto poletje na tej strani *treba* nekaj napisati o fuzbalu, tako je vsako prvo poletje *treba* nekaj napisati o dopustu, slani vodi in galebih. Ne zato, ker bi mi nekdo grozil z bodečim katetrom, ampak preprosto zato, ker tako hočem. Meseca julija je dovolj že pogled na obcestno lužo, da se domišljija sname z verige in začne delati kaos na mojem delovnem umiku. Morje pač ima tak vpliv na moje možganske vijuge, da jim že sama misel na to hladno slano zaplato vode potegne kabel za napajanje iz stene in nastavi delovni ritem na "počasneje od smrtno ranjenega polža". Živ dokaz tega je tale uvodnik, ki zaradi morske tematike nastaja s hitrostjo 3 st/h (stavke na uro). Priznam, obožujem dopust, slano vodo in galebe. Vi me kar imejte za lenega, če hočete, jaz se zaradi tega ne bom z zmanjšanim zadovoljstvom vrgel v vodo štiri sekunde za tem, ko se bom pripeljal do letošnjega dopustniškega brloga. Ja, dopust, slana voda in galebi. Da bi se iztrgal iz umazanih krempeljev rutine "piši-sanjari-piši-sanjari..." bo verjetno bolje, da preklopim na drugo temo. Recimo na vsebino revije.

Ta mesec vam spet poklanjamo 32 strani debelo prilogo o domišljjski ilustraciji, ki bo v vas poskušala zbuditi ustvarjalno zver, ki bi vam znala prisluziti 400 tisočakov vreden računalnik. Za glavno temo v sami reviji smo se z lopato lotili zgodovine, izkopali 65 najpomembnejših dogodkov za osebne računalnike in jih spravili na sedem strani, polnih zanimivega branja. Podobno obsežno smo se lotili ta mesec tudi strojne opreme. Na podrobnejši test smo dobili Intelov revolucionarni procesor Conroe in spet v rokah držali novo najhitrejšo grafično kartico na svetu. Ljubitelji iger pa v jok? Neeee, tudi za njih smo bogato obložili mizo. *GTR 2*, *Splinter Cell: Double Agent* in *Titan Quest* so ta mesec samo trije izmed množice prebivalcev igričarske republike države PCFormat. Pa še novice, delavnice, filmi, splet, do roba polni priloženi diski in še in še in še in še...

Za zaključek pa še en odstavek, ki sem ga potegnil iz predala z oznako "mimogrede", ki bo znal podati razlago za odsotnost slike na zgornjem delu te strani:

Gotovo ste ob gledanju kakšnega filma ali nogometne tekme presenetili v bližini sedeče (in sami sebe) z vzklikom: "To bi pa jaz drugače naredil!" Ker mi revije PCFormat ne delamo zase, ampak za vas, bi radi, da nam pomagate izboljšati revijo prav z omenjenimi vzkliki. Izpolnite anketo, priloženo reviji, in nam povejte, kaj bi pri PCFormatu spremenili, če bi bila na vrhu te strani res vaša slika. Pa še kakšno lepo nagrado lahko mimogrede dobite.

Aljoša Hancman

ALJOŠA HANCMAN

Urednik

hancman@videotop.si

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format

Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman

Namestnica urednika Barbara Banović

Urednik diska Barbara Banović

Grafični urednik Goran Radinović

Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Goran Radinović

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jausovec, Geoff Harris, Dan Grilopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Miraz, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar,

Andrej Sekavčnik, Brane Smodič, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Goran Radinović

Lektoriranje Barbara Banović

Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik

VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje

Janja Cebek, Aljoša Lipavc
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasit@pcformatslo.net

Tisk in distribucija

Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA-TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja

Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net



VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net in www.fhmslo.net.

Ekipo se predstav



BARBARA BANOVIC

Our dear proofreader is planning a trip to the UK, so we thought we might stretch the English part of her brain a little.



GORAN RADINOVIC

Ker so se njegovi kolegi ukvarjali z drugimi stvarmi (beri z dopustom), je sam samcat postavil celotno revijo. Carl



BRANE SMODIC

Prvi med nami okusa slasti letnega dopusta. To pomeni, da mu zdaj zavidamo vsi, kasneje pa bo on zavidal vsem nam.



MIŠO

Začetek je s projektom predelave spletne strani. Skupaj z vami upamo, da bo zadeva končana čim prej.



MIHAELA WEIXL

Po novem ima zdaj tudi uradno potrdilo, da obvlada nemški jezik. Oziroma obvladata. Razlaga kdaj drugič.

Članki iz PCFormat se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerno in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi PCFormat med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za priloge CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvzema po nazivni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormat, katerih lastniki avtorskih pravic je Future Publishing Limited, UK 2003. Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite <http://www.futurenet.co.uk>.

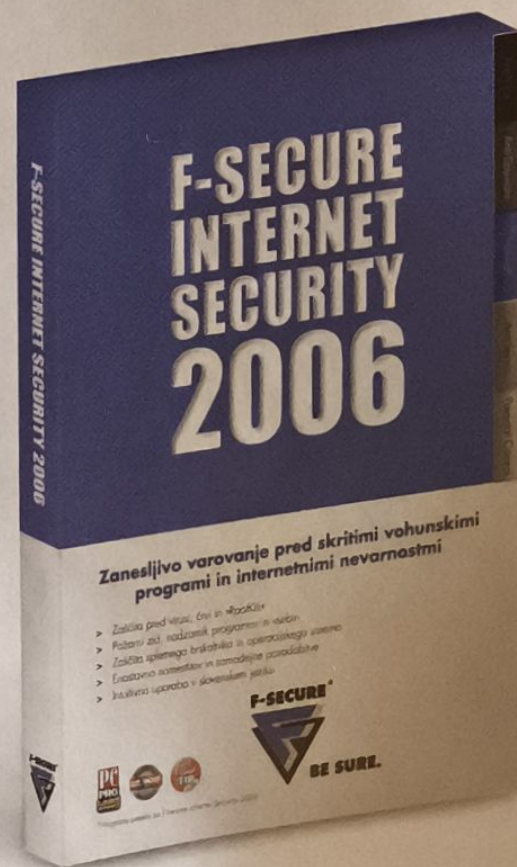
F-SECURE INTERNET SECURITY 2006

**Zanesljiva zaščita vašega računalnika pred skritimi
vohunskimi programi in internetnimi nevarnostmi**

F-Secure Internet Security 2006 vam ponuja:

- > zaščito pred virusi in črvi,
- > zaščito pred vohunskimi programi,
- > zaščito pred neželeno elektronsko pošto,
- > požarni zid in blokado klicateljev,
- > nadzornika programov in vsebin,
- > zaščito spletnega brskalnika in operacijskega sistema,
- > zaščito pred "RootKit" programi,
- > najkrajši odzivni čas ob pojavu novih groženj,
- > vsakodnevne samodejne posodobitve,
- > enostavno namestitev in
- > uporabo v **slovenskem** jeziku.

Izdelki F-Secure ščitijo posameznike in podjetja pred računalniškimi virusi in drugimi grožnjami, ki se širijo prek interneta ali mobilnih omrežij. Ključna prednost podjetja so najhitrejši odzivni časi ob pojavu novih groženj, rešitve za podjetja pa vključujejo tudi možnost centraliziranega upravljanja.



Informacije:

E-mail: info@f-secure.si

Web: www.f-secure.si

Tel: 02 620 63 94



na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti.

CamGuard Security System SE

CamGuard Security System spremeni vaš računalnik s priključeno spletno kamero v sistem za video nadzor. Ima napreden sistem za zaznavanje premikanja.

ChrisTV Professional 4.0

Osebn programski snemalnik videa, s katerim lahko nadzorujete analogne TV kartice, grafične kartice z video vhodom, spletne kamere...

Cleanerzoomer

Orodje, s katerim lahko odstranite praktično kakršnekoli napake s katerekoli slike: popačenje, šum, mrtve pike, prah, moiré in še veliko, veliko več.

Computer Security Tool

Computer Security Tool bo pregledal vaš sistem, poiskal v njem varnostne pomanjkljivosti.

Ghost Control

Program, s katerim lahko snemate, shranite in ponovno izvedete katerokoli opravilo, ki ste ga izvedli z miško ali tipkovnico.

MojoWorld 2 SE

Vrhunski program, s pomočjo katerega boste z lahkoto sestavljali izjemno realistične modele izmišljenih planetov.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa vse programe, ki jih boste potrebovali za vsakdanje delo z računalnikom.

WirelessMon 1.0

Omogoča nadzor nad stanjem vmesnikov za brezžično povezavo in zbiranje informacij o dostopnih točkah v bližini.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegneta največ. Toliko vodičev in delavnic kot v PCF, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

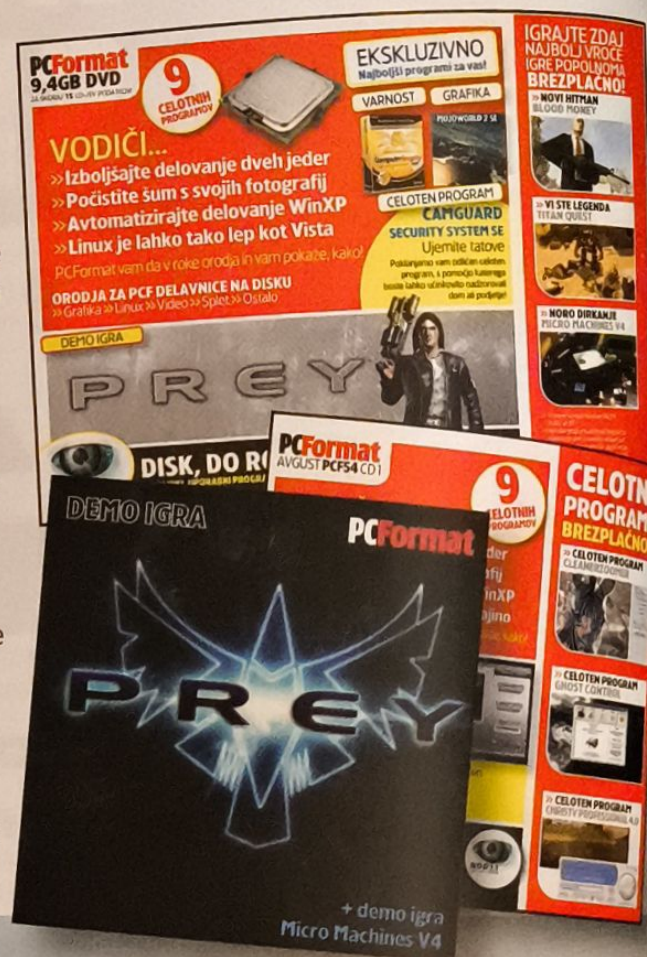
101 Clips Program za odlaganje in zajem zaslonских slik
 Babya Logic Programski paket za produkcijo zvoka
 Diskeeper 10 Home Edition Orodje za defragmentacijo
 DOSbox Najpopularnejši emulator sistema DOS
 IrfanView Hitro orodje za odpiranje vseh vrst slik
 Multimedia Fusion Zmogljiv program za produkcijo
 PC Inspector Smart Recovery Obnavljanje podatkov
 RawShooter | Essentials 2006 Obdelava datotek RAW
 Registry Mechanic Odlično orodje za čiščenje registra
 SharpConstruct 3D modeliranje podobno kiparjenju
 The GIMP Program za retuširanje in obdelavo fotografij
 VideoInspector Izbrska vse podatke o video datoteki
 Virtual Desktop Toolbox Povečajte svoje namizje
 WinMorph Zmogljivo orodje za stapljanje slik

Igre

DarkStar One Vesoljska igra – raziskujte, trgujte...
 Hitman: Blood Money Simulacija plešastega morilca
 Micro Machine V4 Četrti del legendarne dirkalne serije
 The Settlers II: The New Generation 3D predelava
 Titan Quest Odlična akcijska igra – kot 3D Diablo
 Tomb Raider: Legend next-generation Nov demo

Dodatki in modi

Battlefield 2: Nations at War Mini Mod, DungeonDoom 8.0.1, Ghost Recon: Year of the Monkey, Half-Life 2: Mistake Of Pythagoras, Max Payne 2: 7th Serpent, Oblivion: Natural Environments, UT2004: Ballistic Weapons, UT2004: Defence Alliance 2



Od blizu PREY

Gre za igro z zelo kompleksno zgodovino. Naj bo dovolj, da povemo, da so prvi načrti za ta naslov padli na mizo že daljnega leta 1995. No, prvoosebna strelška igra je končno tukaj... in ima kaj pokazati. Prey poganja enak srček kot Doom 3, kar pove veliko o kvaliteti grafike, lahko pa se pohvali še z nekaterimi nikoli videnimi prijemi, kot je denimo spreminjanje gravitacije v sobah (kar je bil prej strop so naenkrat tla), portali in podobno. Vsekakor vsaj poskusite obuti škornje glavnega junaka, Indijanca Tommyja.



In še več!

Seznam velja za PCFormatov DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.



[vse na enem mestu]

mimovrste 
www.mimovrste.com



MP3 predvajalnik 512MB
Canyon CN-MP3SOE

10.990 SIT
45,86 €



Monitor LCD 19"
Samsung 940BF Silver

69.700 SIT
290,85 €



Igralna palica
Speedlink Blackhawk

5.270 SIT
21,99 €



Digitalni fotoaparati
Canon PowerShot A430
1GB kartica TakeMS + polnilnik + torbica

42.814 SIT
178,66 €



Slušalka Bluetooth
Logitech Mobile Freedom Headset

6.972 SIT
29,09 €

Vkllop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Grafična revolucija

Z Visto prihaja novi DX10, znanilec nove dobe, a zakaj za vruga nova grafična knjižnica ne bo združljiva s sistemom Windows XP?

Direct X 10 bo prinesel novo stopnjo učinkovitosti v grafično programiranje. Ker so se senčniki pikselov v 3D svetu prelevili iz vgrajenih strojnih učinkov v programirljive, prilagodljive elemente, bo DX10 z unificiranimi senčniki odprl čisto nova vrata za programerje. A ne za vsakogar.

Unificirani senčniki so veliko bolj učinkovit sistem, ki omogoča katere-

za Visto. Razvoj nove arhitekture za Windows XP bi lahko bil težaven," pravi Ondrej Spanel, glavni programer pri BIS (*Operation Flashpoint*). Jedro problema je, da so doslej gonilniki za grafične kartice delovali znotraj jedra Microsoftovega sistema, tako da so bili obravnavani kot dodatni ukazi samega operacijskega sistema, ne pa kot aplikacija, ki zahteva dostop. Težava pri tem je, da lahko

za grafično kartico zaklenjeni v uporabniški del sistema. To seveda pomeni tudi, da preprosto ne bo mogoče pisati ukazov za gonilnike iz XP za DX10.

Težava ni v tem, da XP ne bo mogel izvajati ukazov za nove možnosti, kot so unificirani senčniki, temveč v tem, da Microsoftova programska knjižnica preprosto ni primerna. Doslej še nismo videli nobenega dokaza, da pri Microsoftu tega ne bi znali narediti, temveč samo dejstvo, da niso naredili ničesar. Dokument, ki smo ga prejeli iz ATI-ja, pojasnjuje, da grafični gigant razvija močno modificirano okolje, podobno Windows Vista, za XP, da bi se pripravili na model gonilnikov za novi operacijski sistem. Zato se nam je seveda porodilo vpraša-

nje, zakaj ne bi bilo mogoče razviti nabora ukazov za DX10, ki bi bil združljiv z XP. Pripravljeni smo sprejeti dejstvo, da je kaj takega nemogoče, a nam bodo morali vsi vpleteni pokazati, zakaj.

PRIČAKOVANJE

To zaenkrat pomeni, da na računalnikih z Windows XP ne pričakujte nobenih unificiranih senčnikov. Tudi grafične kartice DX10 ne bodo delovale v XP (oziroma bodo, le da bodo uporabljale ukaze DX9, kar je nekoliko nesmiselno). Zdrava kmečka pamet nam pravi, da bo maček zaradi XP trajal kar nekaj časa, a so pri ATI-ju veliko bolj optimistični. "Vsak resen igralec bo presedlal na Visto v največ treh letih," trdi Rich Huddy, vodja

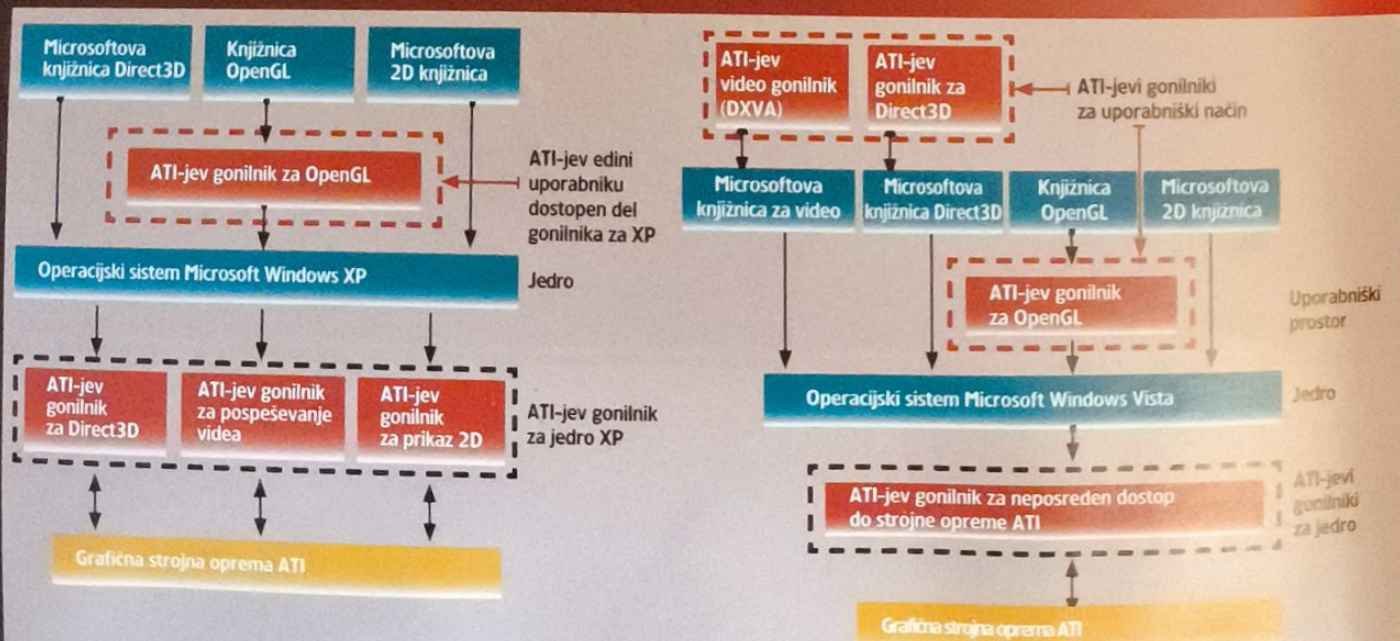
"Razvoj nove arhitekture za sistem Windows XP bi lahko bil težaven"

mukoli cevovodu opravljanje različnih opravil v kateremkoli urnem ciklu, namesto da bi morali imeti namenske senčnike pikselov ali verteksov, ki lenarijo, kadar niso neposredno v uporabi. Gre za glavno funkcijo DX10, ki pa bo na voljo samo za Windows Vista. Na različnih koncih smo poskušali dobiti neposreden odgovor na vprašanje, zakaj uporabniki Windows XP ne bi mogli izkoristiti možnosti unificiranih senčnikov. Vprašali smo ljudi pri ATI-ju, nVidii in Microsoftu ter vrsto razvijalcev, ki bodo pisali programe za nove platforme. Odgovori, ki smo jih dobili, niso bili nič kaj prida vzpodbudni.

GONILNIKI

"DX10 bo zahteval čisto drugačno arhitekturo gonilnikov, kar je eden od razlogov, zakaj bo na voljo samo

napake v gonilniku sesujejo celoten operacijski sistem. Vista bo morala biti neverjetno stabilna, zato bodo gonilniki



Gonilniki v Windows XP. Gonilnik za grafično kartico ima dostop do dela jedra, ki je potencialno nestabilno.

Ta diagram kaže model gonilnikov v Windows Vista. Gonilniki so omejeni na uporabniški del sistema.

ONI PRAVIJO

"Ne, gonilnika za Shader Model 4 za Windows XP ni mogoče napisati, ker je model gonilnika zasnovan na novem modelu Vista Graphics Driver Model." Andrew Dodd, ATI



Osupljivi poleti, kot je ta, so najverjetneje nastali s pomočjo DX10 v Visti, a razvijalci ne bodo kar takoj opustili XP, v to ste lahko prepričani.

evropskega oddelka za stike z razvijalci, ko smo ga povprašali, kaj se dogaja z XP. Mogoče ima prav. Založniki pa ne želijo prodajati iger samo "resnim" igral-

prilagodljivost in zmogljivosti, ki jih ponuja DX10. "Gre za pravo revolucijo," pravi Filip Doksansky, glavni programer pri Black Element Software (*Alpha Prime*).

"Razvijalci ne bodo mogli kar odrezati velikanskega trga igralcev z DX9"

cem, temveč vsem, zato ni šans, da bi svojim razvijalcem dovolili, da bi načrtno odrezali maso igralcev, ki bodo še uporabljali XP. Bolj verjetno je, da bo večina iger še vedno uporabljala DX9 z nekaj dodatnimi možnostmi iz DX10 za uporabnike Viste (kot na primer razlike med DX8/DX9 v *Half-Life 2*). Predelave iger z Xbox 360 bodo mogoče res le DX10, torej uporabne samo v Visti, saj imajo podobne tehnologije senčenja, a mogoče je to na splošno Microsoftov načrt. Ker ATI dela čipe za te konzole, vsekakor ni dvoma, da gre za tesno sodelovanje med podjetjema. "Zakaj DX10 ne bo delal v Windows XP? Po mojem mnenju zato, ker želi MS uporabnike prisiliti v nadgradnjo na Visto," trdi Jakub Gajda, programer pri skupini Altar (*UFO: Aftermath*). Razvijalci pa so že prav neučakani, da bi lahko izkoristili povečano

"Zaradi neverjetne prilagodljivosti bo mogoče zmogljivosti grafičnega procesorja izkoristiti za opravila, ki so bila doslej nemogoča. Tudi delo za razvijalce bo lažje, saj ne bo več potrebno pisati ogromno dodatne kode za različno zmogljivo strojno opremo. Vseeno smo pa mnenja, da bo trajalo še kar nekaj časa, preden bo trg za DX10 dovolj velik." Prepad med naprednimi igrami in številom uporabnikov, ki bodo uporabljali DX10, bi lahko MS prisilil, da bodo DX10 priredili tudi za XP. Ne pozabite, da ne gre za isto nadgradnjo, kot je bila z DX8 na DX9, ko je bilo dovolj, če ste kupili novo grafično kartico, ki je podpirala novo različico. Zdaj boste morali kupiti novo strojno opremo in novi operacijski sistem, kar bo preveč za denarnice večine igralcev. **PGF**

Adijo, nevtralni internet

Zadnji poskusi reševanja interneta so na žalost vseh nas spodleteli

Začnite varčevati s pasovno širino, dragi bralci – zlata doba nevtralnosti interneta se očitno končuje. Po besnem lobiranju velikanov, kot sta Google in eBay, so vsi napor, da bi zaščitili osnovno nevtralnost interneta (torej da bi ponudniki vse podatke obravnavali enako), spodleteli. Pred kratkim je predstavniški dom v Washingtonu glasoval proti predlaganemu amandmaju med obsežnejšo debato o Zakonu o komunikacijah, priložnostih, promociji in izboljšanju. Že sam naslov jasno nakaže motive za ta napad na enkopraven in brezplačen internet.

Neverjetno število podpornikov nevtralnosti interneta, med katerimi so filmski zvezdniki, glasbeniki in organizacije, kot sta Save the Internet in www.democraticmedia.org, je vložilo vse napore v to, da bi oblasti prepričali, da je trenutna enakopravnost interneta edini razlog, da je ta tako komercialno uspešen. Člani demokratske stranke so celo uporabili machinima pogovorno oddajo *This Spartan Life* (www.thisspartanlife.com), da bi prepričali druge politike, da se je potrebno zavzeti za to problematiko, in so epizodo o nevtralnosti interneta

pošiljali naokoli, da bi pridobili podporo. V navidezni pogovorni oddaji se redno pojavljajo znane osebnosti, kot so Korn in legendarni menedžer Sex Pistols, Malcolm

McLaren, a so bili vsi ti ekstremni poskusi jalovi. Če pomislimo, je bila uporaba oddaje, v kateri so gostje veterani punka in rocka, da bi na svojo stran dobili strice v svilenih oblekah, mogoče malce preveč optimistična... Kakorkoli že, pot do čudškega zaračunavanja za dostop do interneta je zdaj tlakovana. Če amandmaja ne bo, gre v bistvu za uradno podporo cestninskim postajam na informacijski avtocesti. Upanje pa še vedno ostaja. Zadeva se bo namreč preselila v ameriški senat, kjer se bo sprožil nov val debat, v katerem lahko nevtralnost interneta preživi ali žalostno izpusti dušo – seveda na naš račun.

Master Chief se je zaman boril za resnico, pravico in ameriško informacijsko avtocesto.

silentek
TEHNO VAR d.o.o.

TIHI RAČUNALNIKI IN KOMPONENTE
www.silentek.net

ZAPRITE VSA OKNA IN VRATA, SPUSTITE ROLETE!
UGASNITE RADIO, TELEVIZIJO, RAČUNALNIK
IN VSE OSTALE NAPRAVE! JA, TUDI URO!

ALI SEDAJ KAJ SLIŠITE? NIČ?
NAŠ NAMEN JE DOSEŽEN.

Gostovanje & internet
www.nethost.si

TEHNO VAR d.o.o.
Cesta v Trnovlje 10
3000 CELJE

Zastopnik in distributer za:
NEXUS silentmaxx

KAJ JE... Ransomware

To je še ena internetna svinjarija, kajne?

Ransomware je virus, ki zaklene mapo Moji dokumenti z geslom, nato pa od uporabnika zahteva plačilo za dostop do njegovega dragocenega dela. Tehnično gledano gre samo za zvito različico standardnega trojanskega konja, ki piscu prinaša še zaslužek.

INSTRUCTIONS HOW TO GET YOUR FILES BACK.txt

Ali lahko res zaklene vse moje delo?

V teoriji lahko, a je zadnji primerek vrste, Archiveus, malce nerodno zakorakal v svet škodljive kode. V le nekaj dneh so pri Sophosu pogruntali, da je geslo s 30-znaki dejansko zapisano v sami kodi virusa, tako da ga je bilo smešno enostavno izločiti. Če bodo drugi pisci virusov kodo popravili, da bo virus dodeljeval naključna gesla za vsak računalnik, pa bi lahko bili do grla v fekalijah.

Ali se je že kdo okužil?

Uboga Helen Barrow je bila ena prvih žrtev Archiveusa, a ji je uspelo obnoviti nekaj datotek iz šifriranega arhiva, ne da bi morala za to kupiti sumljive farmacevtske izdelke.

Človek-stroj postaja realnost

Zdaj, ko so si ljudje preluknjali in porisali še zadnje kvadratne milimetre svojih teles, so "modifikatorji teles" iznašli nov način za bizarno izzivljanje nad svojimi Adamovimi kostimi.

Najnovejša moda je tudi potencialno noro uporabna zadeva za zagrizene računalničarje. Gre namreč za magnet, ki se vsadi na vrh prstanca na roki, ki vam lahko da neke vrste šesti čut za elektromagnetno valovanje. Če se sprehodite mimo vira, na primer senzorja v trgovini, boste začutili ščemenje v prstu. Tako bi lahko vnaprej začutili, da bo prišlo do električnega udara, ki bi lahko scvrli vaš računalnik, ali zaznali, če ima trdi disk namen spustiti dušo. Če vas zanima, se odpravite na tinyurl.com/15zba.

Piratske vojne

Avtorje AllofMP3 so obtožili, da ne plačujejo ničesar umetnikom.

Dve veliki strani za izmenjavo datotek sta občutili trdo roko zakona, kopiranje CD-jev pa je skoraj legalno

The Pirate Bay je praktično javni obraz nezakonite rabe Bittorrenta. Avtorji te švedske strani so se kar nekaj časa smejali zahtevam po ukinitvi, ki so jih prejeli od odvetnikov založniških hiš. Konec letošnjega maja pa je The Pirate Bay izginil, ko je švedska policija zaplenila strežnike TPB. "To je izjemno pomemben razvoj dogodkov za Švedsko, saj je ta država v zadnjem času dobila status varnega zavetja za kršitelje avtorskih pravic," se je hvalil John Kennedy, izvršni direktor mednarodnega združenja založnikov IFPI. Stran TPB pa se je kar hitro spet pojavila, tokrat na Nizozemskem, in ima

več uporabnikov kot kadarkoli doslej, za kar se lahko seveda zahvali vsej medijski kolobociji. MPAA pa se je v tem času spravila še na nekaj drugih podobnih spletnih strani, tako da tožba grozi tudi starosti Bittorrent strani, ISOHunt, katere lastniki so doslej zbrali že kar nekaj zajetnih donacij svojih članov za morebitno tožbo. Medtem pa se je zgodilo še to, da je bila zloglasna stran za kupovanje MP3-jev, AllofMP3, ki je v lastni državi čisto zakonita, označena za nezakonito, in sicer s strani Britanskega fonografskega inštituta, ki bo menda vložil tudi tožbo. Lastniki AllofMP3 se otepajo vsakršnih obtožb,

a bo stran najverjetneje pogorela, saj ZDA Rusiji že javno grozijo, da se lahko poslovi od članstva v Svetovni trgovinski organizaciji, če v državi ne bodo urejene določene stvari. Vse novice pa niso slabe. Pri BPI so namreč povedali, da je zajemanje CD-jev v predvajalnik MP3 zdaj sprejemljivo. Predsednik BPI, Peter Jamieson, je povedal: "Glasbena industrija je doslej zamižala na eno oko, ko je šlo za kopiranje za zasebno rabo in je svoja sredstva usmerila v boj proti komercialnim piratom. Potrošnikom bi radi povedali, da jih ne bomo preganjali, če bodo CD-je kopirali za lastno uporabo." No, hvala lepa.



Windows Vista brezplačno

Microsoft ponuja brezplačen sistem za eno leto

Po nekaj ne ravno posrečenih betah in vse pogostejših spekulacijah, da izid za "začetek 2007" ni niti približno točen, je Microsoft hrabro pokazal ta srednji prst vsem nejevernim Tomažem tam zunaj.

Stabilnejša različica Windows Vista Beta 2 je zdaj javna - in brezplačna, skupaj z registracijsko kodo, na voljo je pa za vse, ki bi jo želeli preizkusiti. Iztekle

se bo po letu dni, kar je verjetno kar jasen pokazatelj, kdaj bo na voljo končna različica. In kakšni so naši vtisi? Novih možnosti ni ravno veliko (čeprav je vključen DirectX 10, ki ga seveda ne bo mogoče preizkusiti, dokler ne bodo na voljo prve grafične kartice, ki ga bodo podpirale), a deluje znatno bolje kot predhodne bete. Hej, še rundo Quake IV smo si privoščili, čeprav ne ravno pri udobni hitrosti. Ko smo jo opremili s Firefoxom, Thunderbirdom, OpenOffice.org and The GIMP (združljivostne težave z AVGFree so nam preprečile, da bi uporabljali sveto peterico brezplačne programske opreme), smo bili prav zares zadovoljni.

Bi jo radi preizkusili? Odpravite se na www.microsoft.com/windowsvista/getready/default.aspx - izbirate lahko med 32- in 64-bitno različico, lahko pa jo celo naročite na diskih, če si ne morete privoščiti snemanja

Ta beta je Windows Vista Ultimate Edition.

3,5GB velike datoteke. Podpora za gonilnike ni ravno vzorna - ATI in nVidia jih sicer imata, a če nimate osnovne plošče pridelnega proizvajalca, ne bodite presenečeni, če boste ostali brez zvoka ali nad pritožbami zaradi nezannih krmilnikov. Mogoče bo še najbolje, če jo zaenkrat namestite na kak rezerven računalnik.

[Alt] + [Windows] odpre predogled v živo.



Četverček

Obrnite na stran 40, kjer smo priredili mnogoboj zadnjih procesorjev.

AMD napovedal štirijedrne sisteme. Intel se ne obremenjuje

Ko so se pojavili dvojedrni procesorji, so dvoprocesorski sistemi, ki so se po večini uporabljali samo kot strežniki ali delovne postaje z dvema Xeonoma ali Opteronoma, zastarali. AMD pa je pred kratkim napovedal serijo štirijedrnih sistemov, poimenovano AMD 4x4, v katerih bo tiktakal par dvojedrnih procesorjev. Pri tem pa je

najbolj zanimivo, da bodo napovedani sistemi namenjeni potrošniškemu trgu, torej smo lahko kar trdno prepričani, da bo šlo za igralne stroje.

Težava je edino v tem, da je že zdaj vse premalo iger, ki bi izkoriščale dvojedrne procesorje, kaj šele pare letih. Najbolj verjetno je, da bodo ti računalniki neverjetni večopravilni stroji, s katerimi bo mogoče početi karkoli, v

igrah pa razlika ne bo ravno vidna. 4x4 je v bistvu premostitvena rešitev, saj namerava AMD naslednje leto predstaviti prave štirijedrne procesorje. Intel je prav tako napovedal štirijedrne čipe. Prvi tak čip, s kodnim imenom Clovertown, bi naj bil razvit do konca letošnjega leta, na policah trgovin pa bi se naj pojavil v začetku leta 2007.

Zaenkrat bo Conroe glavni petelin

v kokošnjaku. Intel trenutno narekuje pravila igre, novi procesor pa si je že prisvojil naziv kralja v igrah, saj zmogljivostno pošteno prekaša Athlon 64 X2. Obrnite na stran 40 in preberite podrobnejši opis njegove moči in razloge, zakaj ga preprosto morate imeti v svojem naslednjem sistemu.

OGLAŠEVALSKO SPOROČILO

InFocus
The Big Picture

INFOCUS WORK BIG IN26



Optoma

OPTOMA HD72i



OPTOMA EP716R-719R



CENTER PROJEKCIJE

Generalni uvoznik znamk Optoma, InFocus in drugih je podjetje LESTRA d.o.o., Prevale 7, OIC Trzin.
www.lestra.si

Danes ima že skoraj vsako podjetje svoj projektor, s katerim si zaposleni in vodilni lajšajo delo. Tisti, ki ga še nimajo, si ga želijo. Vedno več je tudi tistih, ki ga imajo v svoji dnevni sobi in uživajo v hišnem kinu.

Proizvajalci multimedijskih projektorjev morajo zaradi želja in potreb strank in konkurence stalno zniževati cene in razvijati nove, izboljšane modele projektorjev. To sta pred kratkim storila tudi Optoma in InFocus in nam po nižjih cenah ponudila najnovejše modele.

Optoma je na trg lansirala 2 izboljšana in 3 nove DLP modele. Izboljšala je osnovna modela za poslovno rabo EP716 (SVGA) in EP719 (XGA) in sicer imata sedaj oba kar 2200 ANSI lumnov svetilnosti. Dobite ju že za 186.000 oziroma 294.000 SIT.

V tem četrletju je Optoma na trg lansirala 2 nova projektorja za poslovno uporabo in enega za domači kino. Za poslovno uporabo sta nas 3000 ANSI lumenski EP747 in 3500 ANSI lumenski projektor EP910 prijetno presenetila s odlično izdelavo, lepo obliko in nizko ceno. Oba ponujata kar lepo število vhodov in izhodov ter kakovostno sliko.

Domačim uživačem je Optoma namenila nov model HD72i z osnovno ločljivostjo 1280x768,

kar 1300 ANSI lumni svetilnosti in kontrastom 5000:1. Ima 7-segmentno barvno kolo, vse potrebne priključke vključno s »screen triggerjem« za upravljanje platna in seveda HDTV podporo. Za svoj kakovostni razred je cena nižja od pričakovane, slika pa izjemna.

InFocus se je v tem letu lotil prenove celotne linije projektorjev. O novih projektorjih za domači kino PlayBig smo že pisali in se že dobro prodajajo, saj so s svojo novo obliko in raznolikostjo dostopni vsem in potešijo tudi zahtevnejše.

Projektorje za poslovno uporabo, po novem imenovano **Work Big** pa prenavljajo. Najzanesljivejšo linijo X, v kateri so bili projektorji X1, X2 in X3 sta zamenjala nova DLP projektorja Work Big IN24 in IN26. SVGA in XGA projektorja s 1700 ANSI lumni sta odlična izbira za vse manj zahtevne uporabnike. Najbolj prodajanega 2000 ANSI lumenskega prenosnega projektorja za sejne sobe LP600 bo zamenjal IN32 in novi 2500 ANSI lumenski IN34. Kmalu bomo lahko občudovali tudi nov instalacijski projektor IN42 s popolnoma novim oblikovnim stilom, ki ima odlične specifikacije in dobro ceno. Odlikujejo ga izmenljive leče, odlična slika, veliko priključkov, tiho delovanje in visok 1000:1 kontrast kljub LCD tehnologiji.

Kandelaber 2.0

Ulična oprema prihodnosti nam bo v pomoč

Prihodnost ulične opreme ima svetlo prihodnost in Evropa je vodila pri razvoju razsvetljave, ki bo naše ulice popeljala v 21. stoletje. Na univerzi v Dundeeju nameščajo ulične svetilke na sončno energijo, ki okolično razsvetljujejo z LED-diodami z nizko porabo, istočasno pa so tudi vozlišča za brezžično povezavo. Študentje tako ne bodo samo uživali v osvetljenih poteh do študentskih domov, temveč bodo lahko tudi dostopali do omrežja kjerkoli v kampusu.

V nizozemskem mestu Zoetermeer pa so začeli nameščati internetne ulične svetilke na vse javne površine. Stebri zanje imajo vgrajena dva zaslona LCD - na enem se vrtijo oglasi, drugi pa je občutljiv na dotik, prek njega pa lahko mimoideči dostopajo do interneta. Nizozemske svetilke so tudi brezžične dostopne točke, katerih domet je sto metrov.

Britanske ulične svetilke pa so bolj klepetave narave. V severnem Londonu bo več kot 20 uličnih svetilk vodilo slepe in slabovidne pešce prek prometnih cest. "Sistem vam bo povedal, kje ste," je povedal svetovalec za elek-

trično signalizacijo, Mark Ross. "Povedal vam bo, na kateri cesti ali križišču ste ali na kateri avtobusni postaji ste pravkar izstopili. Večina slepih in slabovidnih ljudi se dobro znajde v svoji bližnji okolici, s temi sistemi pa bodo vedno lahko točno vedeli, kje so, in izvedeli razdalje med določenimi lokacijami."

V drugih delih Londona pa se nameščajo bolj agresivne ulične svetilke, ki funkcionirajo kot 24-urni varnostniki. Senzor za zaznavanje premikanja v stebru je povezan z digitalnim fotoaparatom, ki začne zajemati slike, ko zazna premikanje v bližini, istočasno pa se iz vgrajenega zvočnika zasliši opozorilo, da se dejavnosti morebitnih malopridnežev snemajo.

Razvoj drugih vrst ulične opreme nekoliko zaostaja za svetilkami, so pa v razvoju že tehnologije, s pomočjo katerih bi lahko gosto poseljena področja obvarovali pred večjimi terorističnimi napadi.

www.streetlight.nl



Kaj bomo še doživeli?
Govorečo kanalizacijo?

Vojaki imajo radi svoje robote

Sodeč po besedah Colina Angla, izvršnega vodje pri podjetju iRobot, ki dobavlja robote za vojsko, vojaki vse bolj pogosto razvijajo čustvene vezi do svojih mehanskih prijateljev. Jasno je, da je vojna še kako stresno stanje, to nam je menda jasno. Kot je videti, so vojaki hvaležni robotom, če ti prestrežejo metek, ki je bil namenjen živemu mesu. Na stroje se navežejo celo do take mere, da so nekateri čisto iz sebe, če so roboti med bitko uničeni. "Prosim, popravite Scooby Dooja, če je le mogoče, ker mi je rešil življenje," je domnevno povedal nek vojak, ko je bil njegov robot za odkrivanje protipehotnih min med akcijo huje poškodovan.

www.irobot.com

S fračo v vesolje

Zakaj bi uporabljali rakete, če bi šlo tudi s topom?

Pri Nasi bi radi našli alternativne načine za izstreljevanje predmetov v vesolje, saj so rakete izjemno drag pogonski sistem. Balistična naprava za izstreljevanje bi lahko izstrelila predmet v nebo, brez potrebe po dodatnih motorjih, kar bi bilo seveda znatno ceneje. Sama ideja, da bi za let v orbito uporabili top ali kak drug sistem za izstreljevanje, ni ravno nova - Newton je razmišljal o nečem takšnem, ko je poskušal pogruntati zakone gravitacije.

Obstaja že kar nekaj idej, kot je na primer Project Orion, ki bi za izstreljevanje velikanskih vesoljskih ladij uporabljal atomske bombe. Namesto česa tako nevarnega pri Nasi razmišljajo o velikanski frači. Naprava bi bila v bistvu velikanska spiralna cev, ki bi se vrtela z neverjetno hitrostjo in pri tem razvijala centripetalno silo, preden bi svoj tovor izstrelila pri hitrosti približno 8km/s. Ker bi se pri tem razvili neverjetni pospeški, naprave ne bi bilo mogoče uporabiti za izstreljevanje ljudi v vesolje (razen če bi si pri Nasi zelo želeli v vesolje pošiljati smešno tanke ljudi), lahko pa bi znatno znižala stroške pri izstreljevanju delov za vesoljsko postajo ali opreme na Mars.

www.slingatron.com



Ni ravno podobna frači, ki ste jo imeli kot mulci, kajne?

► PSYCHOTEST: Si strasten/na?

Številka 6 27.7 - 10.8.2006
Slovenija

Cena: 150 SIT • 0,63 EUR

BRavo
slo

BRavo

Nagradna igra:
Zadeni
super nahrbtnik!



EKSKLUZIVNO



THE
BLACK EYED PEAS
Fergie Zdaj
nastopa solo!



Šokantno!
Harry Potter
Umrla bosta 2 lika!

**4 COOL
POSTERJI**



Back Street Boys



Sean Paul



Jessica Alba



Johnny Depp

P!NK
nam je poslala **FAKS**

Ekskluzivno
& iskreno
**Christina
Aguilera**
Povsem
zasebno!



Movie News
Depp & Orli
Pirata v akciji!



Sex Chat
Usher
Nenasitnež!



Ashley
& M-K **Olsen**
»Popolnoma
sva si različni!«



**VSAK DRUGI
ČETRTEK SAMO
150 SIT**

Opremljeni

OPREMA NA NAŠEM NAKUPOVALNEM SEZNAMU

Majhen čudež

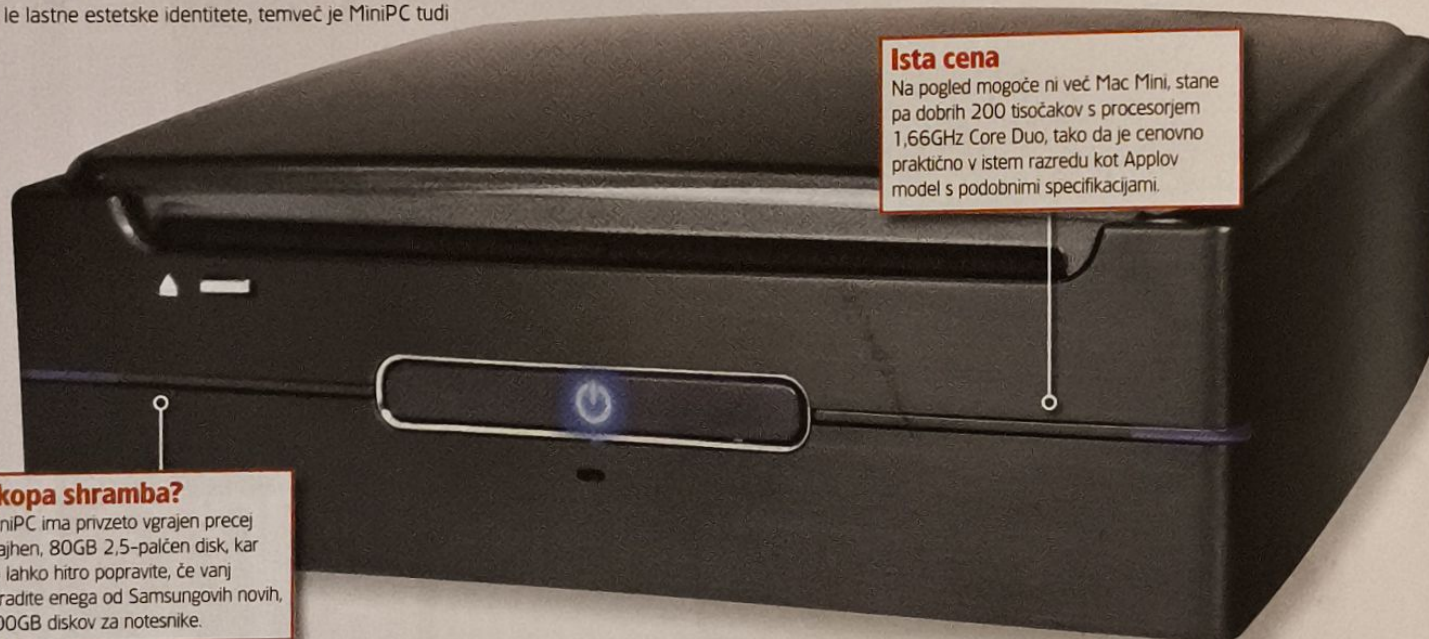


AOpen MiniPC Duo MP945-V

Cena Ok. 208.000 SIT (870€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.aopen.com

Kar nerodno nam je priznati, a moramo. Appleov Mac Mini je bil tisti, ki je majhne računalnike dejansko postavil v dnevne sobe, AOpen pa je bil tisti, ki je najbolj agresivno kopiral omenjene sisteme in tudi PC-je postavil na isto mesto. Z drugo generacijo računalnikov MiniPC pa si AOpen ni oblikoval le lastne estetske identitete, temveč je MiniPC tudi

tako dobro opremil, da lahko ob pogledu nanj Mac Mini samo zardeva. Med medijsko prijaznimi specifikacijami so vsi mogoči video izhodi, kar si jih lahko zamislite, na osnovni plošči pa kraljuje Intelov nabor 945, kar pomeni, da je računalnik popolnoma združljiv s procesorji Core Duo.



Skopa shramba?

MiniPC ima privzeto vgrajen precej majhen, 80GB 2,5-palčen disk, kar pa lahko hitro popravite, če vanj vgradite enega od Samsungovih novih, 200GB diskov za notesnike.

Ista cena

Na pogled mogoče ni več Mac Mini, stane pa dobrih 200 tisočakov s procesorjem 1,66GHz Core Duo, tako da je cenovno praktično v istem razredu kot Appleov model s podobnimi specifikacijami.

Mini medijski center

Prodajna različica ima nameščen Windows XP Media Centre Edition, boste pa potrebovali zunanjo TV kartico, če ga boste želeli uporabljati kot televizijski sprejemnik.



Resnično majhen kino

Zaradi zvočne kartice 5.1 in cele vojske video izhodov je MiniPC resen kandidat za kralja domačega kina.

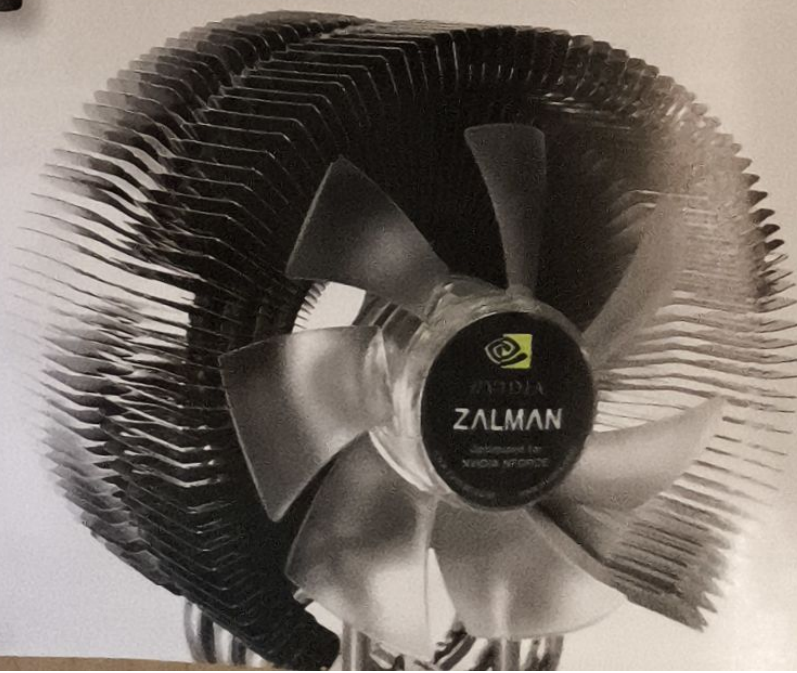
Prava klima



Zalman CNPS9500-AM2

Cena Ok. 13.500 SIT (56€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.zalman.co.kr

To smo že milijonkrat povedali, pa bomo povedali še enkrat. Če vas vsaj malo zanima učinkovito in tiho delovanje računalnika, pri nakupu hladilnika za procesor ne smete gledati na denar. Ni pomembno, če bi radi navijali ali pa bi samo radi imeli tih računalnik, ki bo delal pri nizkih temperaturah - dostojen hladilnik, kot je ta novi Zalmanov model, lahko popolnoma spremeni vaš dragoceni procesor. CNPS9500-AM2 je, poleg tega, da je velik kot hiša, združljiv tudi z AMD-jevimi procesorji na podnožju AM2.





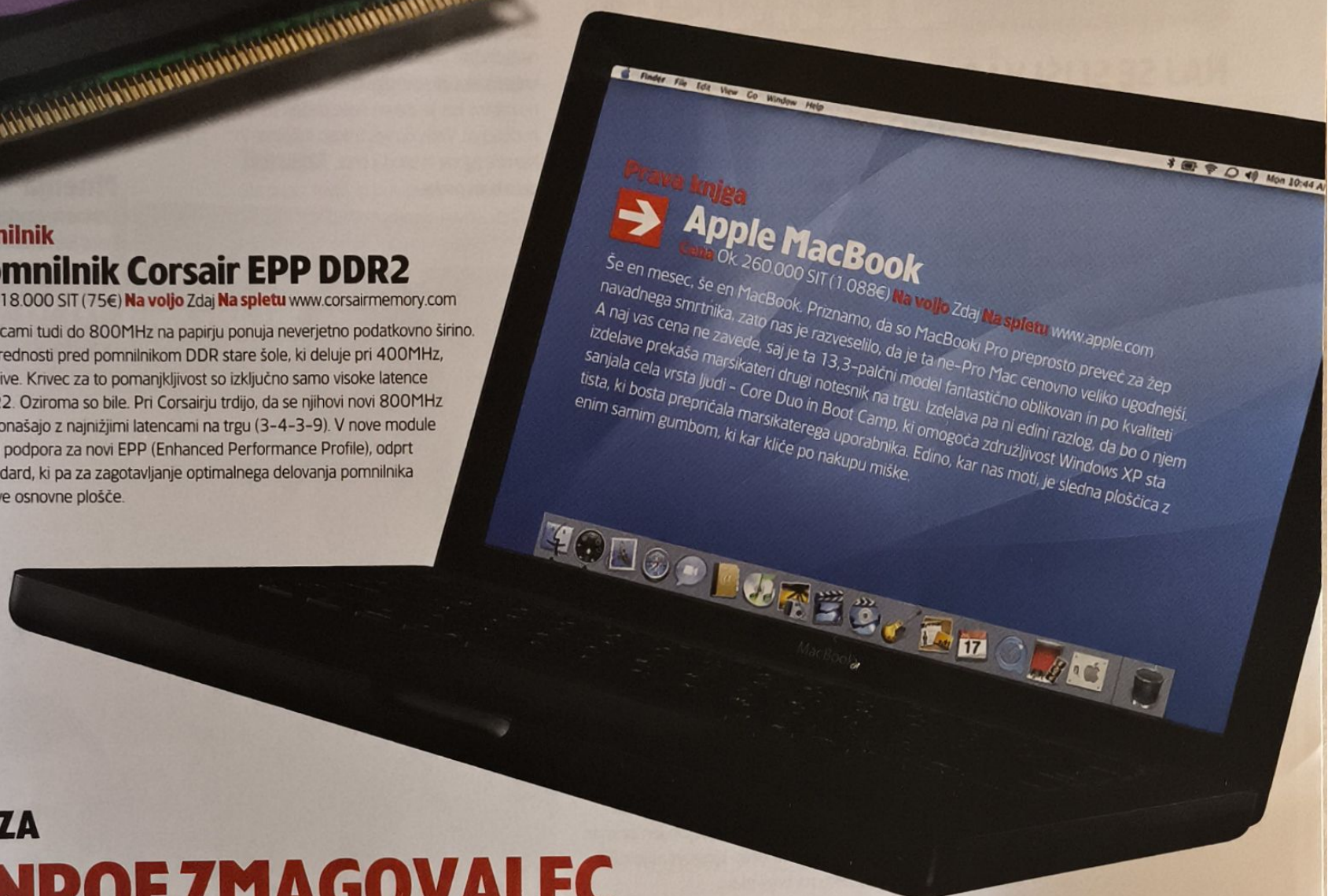
Hiter pomnilnik



Pomnilnik Corsair EPP DDR2

Cena 18.000 SIT (75€) Na voljo Zdaj Na spletu www.corsairmemory.com

DDR2 s frekvencami tudi do 800MHz na papirju ponuja neverjetno podatkovno širino. V praksi pa so prednosti pred pomnilnikom DDR stare šole, ki deluje pri 400MHz, skoraj zanemarljive. Krivec za to pomanjkljivost so izključno samo visoke latence pomnilnika DDR2. Oziroma so bile. Pri Corsairju trdijo, da se njihovi novi 800MHz moduli DDR2 ponašajo z najnižjimi latencami na trgu (3-4-3-9). V nove module je vključena tudi podpora za novi EPP (Enhanced Performance Profile), odprt pomnilniški standard, ki pa za zagotavljanje optimalnega delovanja pomnilnika zahteva združljive osnovne plošče.



ANALIZA

CONROE ZMAGOVALEC A INTEL PORAŽENEC?



Core 2 Duo, nekdanje znan kot Conroe, je morilski. Tako morilski je, da so se pri AMD-ju prav

obupano odločili za novo platformo z dvema dvojedrnima procesorjema, 4x4. Upajo namreč, da bodo s 4x4 povrnili vsaj nekaj izgubljenega kolača. Ali ne bi bilo ironično, če bi se Conroe pojavil prav v trenutku, ko je Intelu kot podjetju res tekla voda v grlo? Seveda bi bilo. In verjetno se je točno to zgodilo. V začetku leta je glavni bwna Intela, Paul Otellini, napovedal serijo ukrepov za spremembo delovanja, vključno z odpuščanjem 16.000 delavcev in obljubami o zapiranju ali prodaji delov podjetja, ki ne dajejo pričakovanih rezultatov.

Junija je pricurjalo novica, da so se pri Intelu odločili prodati nekaj družin procesorjev, ki niso za PC-je, najboljšemu ponudniku. Mednje spadata tudi procesor Xscale, ki poganja veliko dlančnikov, in paleta omrežnih in komunikacijskih čipov IXP. Začele so se širiti tudi špekulacije, da je preživetje Intelovega oddelka za razvoj pomnilnika Flash, ki ne prinaša dobička, samo vprašanje časa. Pa še

sploh nismo omenili finančne črne luknje, imenovane Itanium.

Ob vsem tem pisanju se najbrž sprašujete, če se je PCFormat brez vaše vednosti preimenoval v Polprevodniški časnik. Potrpajte malce. Čeprav nam je za Intelovo korporativno strategijo popolnoma vseeno, pa nas še kako zanima, kak učinek bo imelo vse to na področje, ki nas res zanima, torej na procesorje za namizne računalnike. Malce bolj suh in bolj gibčen Intel bi se lahko namreč bolje osredotočil na razvoj najboljših procesorjev za namizne računalnike na svetu. Po drugi strani pa bi lahko bil manjši in bolehen Intel manj zmožen financirati tehnološki razvoj, vključno z manjšanjem proizvodnega procesa, ki je jedro napredka. Čas in finančno stanje bosta pokazala, kaj lahko pričakujemo od (še vedno) velikana.

Čip Conroe bo prav gotovo srečen za Intel.



Intelova nora vojska. "Dragi AMD, tega ti ne bomo dovolili."

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Učna ura

Čeprav ni moja navada, da bi revijo *PCFormat* najprej odprl na predpredzadnji strani, sem tokrat to naredil, ker sem si zaželel nekaj sproščenega vzdušja okusiti takoj in zdaj. Z vsem, kar ste tam napisali, se globoko strinjam. Morda imam to srečo ali nesrečo, da bom kmalu postal "seniorček" in nisem rasel ob besedah kot so: cool, full itd. (z veseljem bi zopet postal "najstnik", pa pravijo učeni ljudje, da to ni več možno), pa vendar se trudim (danes zgolj samo še po občutku), pisati v lepem slovenskem jeziku, ker je po prometni nesreči moj "spomin" verjetno trajno poškodovan, a se trudim, da si ga z vztrajnim treningom pridobim vsaj delno nazaj in obudim od mrtvih vsaj del svojih baz podatkov in informacij in si morda pridobim nekaj novih.

To, kar me je posebno navdušilo, pa je bilo to, da niste navedli le napačne pisave/izgovorjave med črko u in v, marveč ste to podkrepili z daljšim prispevkom, ki šele pokaže, kakšne velike neumnosti počenjamo s svojim jezikom. Tudi sam sem v pomanjkanju koncentracije že napisal euro in ne pravilno evro (na denarju me ne moti, da piše euro), a se trudim, da bi takšnih napak naredil čim manj. In, ko sem že pri napakah, lepo prosim, spomnite vašega nadpovprečno bistrega Gregorja Mraza, da se ne sme obnašati tako kot tisti politik (ime sem žal pozabil), ki je izjavil, da so si "reveži" sami krivi, da so reveži, ker se preprosto niso hoteli izobraževati?! Če bi bilo to res, potem me resnično zanima kje bi našel ljudi, ki bi opravljali "fizična dela", namesto da bi tudi oni sedeli lepo po pisarnah in podobno. To bo možno šele takrat, ko bodo "nižji sloji robotov" opravljali vsa fizična dela namesto ljudi. Le-ti, pa bodo hodili samo še na počitnice, zabave, se izobraževali in rekreirali (zopet ne vsi, ker ne bodo imeli teh možnosti) in podobno.

Branko

PCF pravi... Barbara je zadovoljna, da je njeno pisanje pripravilo kar lepo število ljudi do razmišljanja. Aljoša pa je zadovoljen, da je dobil še en razlog več, da Gregorja povleče za ušesa. No, Gregor je tu ostal edini nezadovoljen - dva od treh je vseeno lep uspeh.

Linux

Na vašo revijo sem naročen že tri leta in vam z veseljem povem, da ste najboljša revija v Sloveniji. Do sedaj sem v reviji zasledil že kar nekaj člankov o Linuxu, vendar pa se mi zdi, da bi lahko o Linuxu napisali kaj več in ugibam da so vam bolj všeč Windows, ker je o njem tudi več člankov in primerov. Lahko bi recimo nekatere stvari pokazali v Linuxu, ker je tam vedno vse drugače in težje (najbrž je to zato, ker smo vsi navajeni na Windows), ne pa da samo napišete, naredi to in to in to. Mislim, da bi tako vsi lažje dosegli tisto, kar želimo narediti!

P.S.: Kaj naj naredim, da bi moj brat ne postal odvisen od igranja igrice, stalno jih igra in če mu ne dovolim, se jokali!! Ali obstaja kak program ali sredstvo proti temu?

Jaka Cikač

PCF pravi... O Linuxu pripravljamo daljšo prilogo, do takrat pa se potolaži z delavnico v tem *PCFormatu*, ki je precej nazorna. Brat? Izgubljen primer. Edino zdravilo proti njegovemu joku so slušalke na tvoji glavi.

Morje

Pišem vam zato ker grem naslednji mesec na morje in vas lepo prosim da tokratni reviji dodate par strani več. Če se to uresniči, dobite slike z nudistične plaže (resno mislim, ker je zraven naše plaže nudistična). Vem, da vas mikajo Italijanke in Nemke zgoraj in spodaj brez. Tudi za Barbaro bom poskr-

bel, da bo dobila par slik :) Ajmo zdaj pred računalnike, pa gremo pisat - takih ponudb ne dobite vsak dan!

Jože

PCF pravi... Rekli bomo samo tole: 148 strani!

Mnenja

Bral sem v zadnjem *PCFormatu*, kako kompleksna je igra *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Po tem, kar sem jaz razbral, vsak, ki nima dovolj denarja, da bi si z njim brisal rit, nima nobene možnosti za igranje. Moje mnenje je, da bi se morale igrarske firme bolj posvetiti zanimivosti igranja, dobri zgodbi in ne neverjetni grafiki. Saj ne rečem, da mi ni všeč: vse tiste slikice visokih ločljivosti ter živih in globokih barv, zgledjenih robov in podrobnosti. Toda kaj ti vse to pomaga, če igre ne moreš igrati? Če si



Pismo meseca

50 naj

Komaj čakam na naslednji *PCF*. Razlog za to je članek 50 najpomembnejših inovacij za PC vseh časov, ki ste ga v zadnji reviji objavili na strani 21. Super ideja, ki mi bo (upam) tudi pomagala pri seminarski nalogi na fakso. Pošiljam vam nekaj lastnih idej za ta prispevek: Na prvem mestu mora biti internet, saj gre po mojem mnenju za izum, ki je v zadnjih letih najbolj drastično vplival na naša življenja. Omeniti morate tudi igro *Leisure Suit Larry* (prvi del), ki je bila razlog, da so mnogi presedlali na PC z drugih sistemov (tudi jaz),

čeprav so bili za PC-je to še časi dvobarvne grafike. Visoko postavite tudi podjetje 3dfx, ki je zakoličilo 3D grafiko, še višje pa morda igro *Solitaire*, pasjanso po naše, ki je moja mama pripravila do tega, da se je usedla za računalnik. Če to ni največji dosežek vseh časov, potem res ne vem, kaj je.

Mario

PCF pravi... Glede zmagovalca se strinjamo, pri igrah pa nam je uspelo, tako verjamemo, najti bolj prelomne naslove od tvojih predlogov. Poglej na stran 25.

Podjetje VideoTOP iz Maribora ti za pismo meseca poklanja odlični volan Thrustmaster in igro TOCA Race Driver 3. Kdo ve, morda bo zaradi nagrade za računalnik sedel tudi tvoj oče.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odlični volan Thrustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoTOP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrb in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.



človek, ki mu srebrna žlica ne gleda iz riti, človek, ki mora dve leti na kolenih prositi starše (14 let imam, samo da veste) za nov računalnik, ki na koncu koncev še tako dober ni, bolj ceniš dejstvo, da igra sploh dela in ne, kako dela. To je moje mnenje. Kaj pa vaše?

Aljoša

PCF pravi... Tudi mi smo bili nekoč stari 14 let, zato vemo, kako je s tem "iskan-

jem sponzorjev". Deloma se strinjamo s tabo – najprej igralnost, potem pride vse ostalo. Ampak tu in tam mora priti tudi kakšna igra, ki pokaže, kaj zmore današnja tehnologija, in postavi smernica za naprej.

Trinajst

Ste super revija, ki jo kupujem vsak mesec. Sicer bi vas lahko hvalil celo pismo, vendar moram bralcem in vam nekaj sporočit.

Ubisoft bo izdelal nadaljevanje igre XIII pod pogojem, da se zbere 8.000 podpisov v petici. Sedaj smo na le 919. Na strani www.thepetitionsite.com/takeaction/433509395?td=1152613850 (objavite cel naslov sicer se lahko bralci zmedejo med kupom peticij o dovoljenju splava :-)) se lahko podpisate. Dajte no, pokažite kaj zmore dvomilijonski narod, saj ni težko. Hvala in nasvidenje.

Neki neznanec

PCF pravi... Ni kaj dodati. Za enega v uredništvu smo prepričani, da se je z različnimi imeni podpisal vsaj sedem-najstkrat.

www.pcformatslo.net/forum

Potrebna pomoč >> active X

markoaz:
zdravo, v IE in firefoxu ne morem odpreti nekaterih povezav, nekje mi je enkrat napisalo, da nimam omogočene active X, mi lahko kdo prosim pojasni kaj je to in kako to stvar omogočiti, v orodjih namreč ne najdem?
hamax:
activex je stvar le IE-ja, zato ga v firefoxu ne morš odpreti če ti pa tud v IE noče odpret, maš pa neki nastaulen narobe. pejt v IE -> tools -> Internet

options -> security -> klikn uspod default level in nastav na medium.
markoaz:
dela, hvala.
PARTYZAN:
Pri ActiveX straneh vedno bodi previden. Če omogočiš izvajanje le-tega z strani kakšne neznane firme vedi, da z klikom na tist "Yes" na stečaj odpreš vrata v tvoj PC.

Večigralske igre >> Simulacija paintballa

McGregor:
Ali obstaja kakšna igra, ki simulira paint-

ball? Seveda po možnosti večigralska? =sh@dow=
dvomim da obstaja. Sploh pa kej ti bo simulacija? Nekje si sposodiš opremo in se greš strelt nekm z prijatli, itq je že cel kup kluba v sloveniji.
McGregor:
ja, in vsak bo vsakič plačal 5000 sit za izposajo in dodatne kroglice ni lih mnajhen strošek za vsak tedn
DaRkgamer:
obstaja simulacija...imenuje se pa: renegade paintball...

IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Pismo meseca

DJAvtara Objavljeni: 17.07.2006 @ 10:32 Naslov sporočila: Re: Revija... smrdi??!

Pridružen/-a: Ned Jul 2006 20:34
Prispevkov: 12
Kraji: Ljubljana

Gregi je napisal/a:

Po(z)d(r)avljeni...
Verjetn bo tole zvenel mal smešn, ampak jest ne vem, kaj hudiča delajo v tiskarni, da revija tak obupno smrdi (po tisku)... Ta zadno sem odvil iz plastike, jo malo prebrl in jo pustil... ko sem se čez čas vrnil v sobo, je praktično imela dea vorj iz revije... Pa to ne more bit res, no...

svež tisk-tiskana pride ven iz tiskarne in ne bojo je zračili, da diši ali uporabljali OUSTI ampak bojo pč samo zapakirali in v trafiko...konec in PIKA.



Tudi najboljši so včasih v akciji!

Akcijska cena:
8.900,00 sit / 37,14 €

RP614BUN2 54Mbps
Redna cena: 10.800,00 sit / 45,07 €

Akcijska cena:
21.900,00 sit / 91,39 €

WGR614BUN2 (WGR614 + WG111) 54Mbps
Redna cena kompleta: 30.900,00 sit / 129,19 €

Akcijska cena:
29.900,00 sit / 124,77 €

WGT624BUN (WGT624 + WG111T) 108Mbps
Redna cena kompleta: 41.700,00 sit / 174,26 €

Akcijska cena:
47.900,00 sit / 199,88 €

WPN824BUN (WPN824 + WPN111)
Rangemax 108Mbps
Redna cena kompleta: 65.700,00 / 274,41 €

Uvoznik: Domex d.o.o.
t: 01 56 58 750
e: prodaja@domex.si

Izdelki so na voljo pri vseh večjih prodajalcih računalniške opreme v Sloveniji.

DOMEX-NETGEAR, Inc. NETGEAR je zbiranje blagovne znamke. Netgear "Smart" "Smart" "connecting" je zbiranje blagovne znamke podjetja NETGEAR, Inc. Vse pravice pridržane. Fotografije so ilustrativne, ne predstavljajo specifikacije izdelkov in lahko spremenijo brez predhodnega obvestila. Cene vključajo DDV. Za dodatne cene v evrih, je uporabljen cenovni partner netgear, ki pravi: 1 euro = 100,00 SIT. Akcija traja do 31. 8. 2006 oz. do razprodaje zalog.



POSEBNA PONUDBA

www.netgear.com

NETGEAR

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% na naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€

18-mesečna naročnina na PCFormat s CD-jem: 17.850 SIT / 74,49€

18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€



PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na PCFormat za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije FHM ali Digitalna kamera in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- Deus Ex: Invisible War
- Links 2003
- Playboy: The Mansion
- Dance Ejay 3

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo
24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA



Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročniki pozabili storiti – javite se nam čim prej.

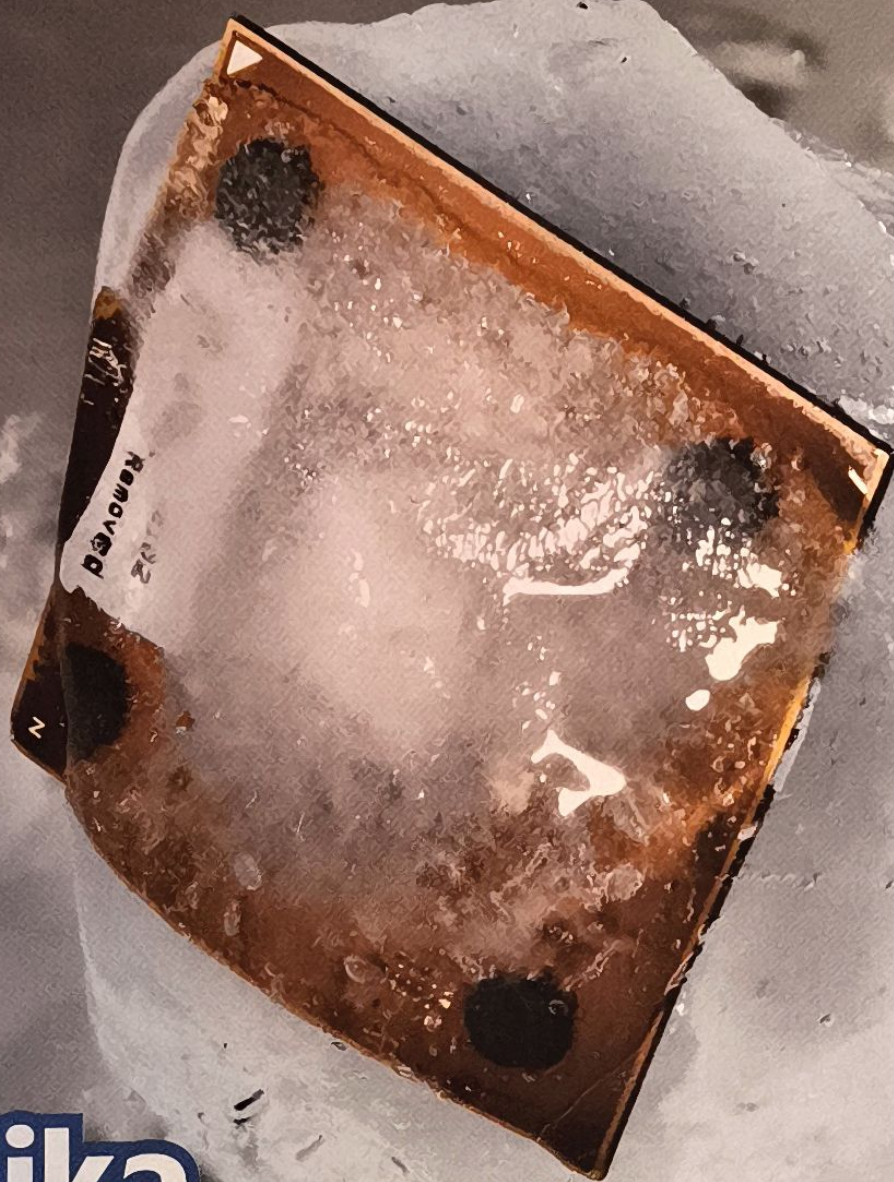
PCFormat-ova posebna ponudba

NORMAN
DATA DEFENSE SYSTEMS

PROTIVIRUSNI PROGRAM PODJETJA NORMAN

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani.
Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

Naslednji mesec **PCFormat**



Velika hladilnica

Več zanesljivosti, višja hitrost. Kako najbolj učinkovito ohladiti računalnik

Plus! Popolni vodiči za navijanje in utišanje računalnika; sestavite dirkalni avto; supertest notesnikov in še veliko več*

NA POLICAH 1. 9. 2006

ZA VAS PEDENA: PuBBec

spedenaj mi pc

Računalnike za akcijo Spedenaj mi PC smo doslej izbirali že po skoraj celi Sloveniji, kljub temu, da je glavni urednik revije rojeni Korošec, pa je ostal to eden redkih delov naše države, kjer še nismo posejali sreče v obliki pošteno predelanega računalnika. Kar nam je v pismu jasno in jezno dal vedeti eden izmed bralcev, predvidevamo, da prebivalec ravno te regije. No, njegova želja je bila delno upoštevana – ta mesec smo izbrali Korošca, vendar ne pisca omenjenega pisma. Kar bo nedvomno botrovalo

novim in še bolj jeznim pismom.

Žrtev tega meseca sliši na ime Jan in priimek Konečnik, za pristanek pa je pri njem štokljia izbrala Šmartno pri Slovenj Gradcu. Poleg tega, da ima to "smolo" (narekuje so zahtevali njegova gnada, glavni urednik), da se je rodil na Koroškem, mu ni šlo na roko niti dejstvo, da je bil njegov računalnik na pogled dolgočasen in da njegovo drobovje ni bilo sposobno prebaviti niti kakšne malo lepše različice 3D Tetrisa. Med tem ko na prvo dejstvo ne moremo vplivati, pa tega drugega lahko popolnoma izbrisemo. Še več – računalnik, ki ga je Jan doslej skrival pod mizo, ko so mu prišli na obisk prijatelji, smo spedenali do take mere, da

nas ne bi čudilo, če bi ga sedaj obešal na vidno mesto na steni.

BRUM, BRUUUM

Izziv za našega PuBBeca, carja med oblikovalci in oblikovalca med carji, je bil tokrat zelo specifičen. Ne le, da je Jan izbral predelavo na temo avtomobilov, ampak je bil pri izbiri tako natančen, da je znal povedati celo model, ki ga posebej zanima: Mitsubishi Evolution 8. Da takšne želje PuBBeca predstavljajo manjši problem, kot je Aljoši pojesti tri krožnike mareličnih cmokov, vam je verjetno jasno. "Bomo videli, kaj se da narediti," je zamomljaj, ko je videl ohišje, kar vedno pomeni, da bo končni rezultat s svojo krasoto metal mimoidoče na rit.

Na eni strani je izrezal luknje v obliki mitsubishijevega logotipa, na drugi strani je izrezal odprtino v obliki samega avtomobila in namesto koles vgradil dva barvna ventilatorja, na

sprednji strani pa je izdelal vitrino, kjer odslej počiva pomanjšana izvedba Evo 8. Dodal je še zadostne količine pleksija ter notranjost osvetlil s skrivnostno modro barvo in to je bilo to. Da pa ne bi šlo za absurden primer fička s "spojlerjem" in alu-platišči, smo morali iz notranjosti iztrgati zastarelo grafično kartico GeForce 4MX in jo zamenjati z novo, GeForce 6600GT, ki bo lepša družba procesorju AMD Athlon 2000+ in 512MB pomnilnika.

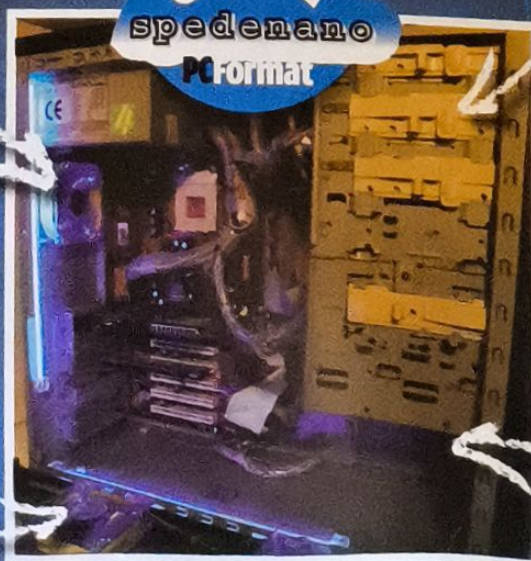
Osrečite svojega digitalnega prijatelja, ki se zdaj dela, da ga ta članek sploh ne zanima, in nam pošljite njegove fotografije. Po treh tednih "počitnic" pri nas se bo lahko pohvalil z zunanjo in notranjo lepoto. Podrobnosti o načinu prijave so spodaj. **PCF**



SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov spedenajmi@pcformat.si in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!



KAKO SMO SPEDENALI



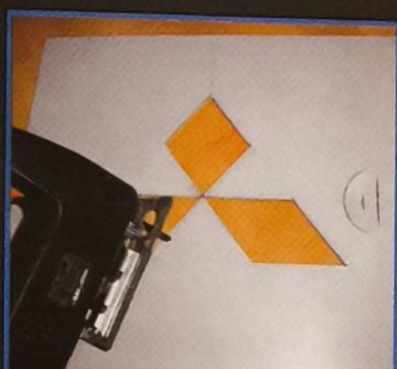
PREJ :(



POTEM :)



1 Nekje je operacijo treba začeti. Običajni serviserji uporabijo izvijač, PuBBec pa ohljuje odpre s krožnim udarcem z ного. Trik, ki ga je naučil sam Chuck Norris.



2 Žaga je njegovo najljubše oro(d)žje. Mitsubishijev znak je bil izrezan v nekaj minutah. Še dobro, da si Jan ni izbral Alfa Romea ali kaj podobnega.



3 Običajno fina dela vzamejo pri predelovanju največ časa. A tega se tudi spleča vložiti, saj nič ne deluje manj profesionalno kot na hitro opravljeno delo.



4 Krem barva enostavno ni seksi. Razen če govorimo o krem bikinkah na Jessici Alba. No... kje smo že ostali... aha, krem ohljuje je bilo treba prebarvati v črno.



5 Nepobarvan je ostal rob na sprednji strani ohljuje. Modra barva bo odlično sovpadala z notranjostjo, ki jo bodo osvetljevale neonke enake barve.



6 Na koncu je mojster uredil še notranjost. Oviti kabli niso samo neskončno lepši, ampak tako urejeni pripomorejo tudi k občutno boljšemu pretoku zraka.



Jan je končno dobil računalnik v roke... toda, kaj se dogaja? Neznani prišlek se je prethotopil v bližino in namerava ukrasti milijone vreden stroj. Drama.

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki sta jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T:

- ✦ 1x grafična kartica nVidia GeForce 6600GT 128MB
- ✦ 2x modra hladna katoda
- ✦ 1x rdeča hladna katoda
- ✦ 3x moder ventilator z LED, 80mm
- ✦ 2x mreža za ventilator
- ✦ 1x komplet za ureditev kablov

POTREBŠČINE

input 
www.in-put.com

cool it with **colour** akasa
pc modding

SPLETNA TRGOVINA

VSE ZA RAČUNALNIK

VSE NA KLIK!

kontakt: 03 89 131 89
info@in-put.com

www.in-put.com

JVJ
CAR
ENTERTAINMENT
SYSTEMS

"Nezemljani so obrnili Tommyev svet na glavo..."

"Sedaj jim bo vrnil uslugo."

Prava orožja, zvesi pomočnik,
pozila, velikanstvo okolje, nepoz-
abni trenutki, ki vam bodo povsili
celjusi, zgodba o kesanju in usodi
in 3 ure glasbe o Jeremyja Soulea
100lvion, Guild Wars, FPS leta je lu

Predstavljajte si svet, kjer lahko spreminjate
silo gravitacije! Lahko jo nadzorujete,
obročate in celo ovijete okoli majhnih plan-
etoidov. Predstavljajte si hojo po stenah in
stropih. Ali ste dovolj močni za te nove
izzive?

Veliko novosti na področju igrivosti s strani
razvijalca, ki vam je prinesel Bullet Time,
vključno z Deathwalk lumiranje ni več
nadležna stvar, ampak zabavna in Spillwalk
izkusite svoje telo, da bi raziskovali, postaj-
tehi zasade in rezavali zahtevne ugankel.

Pojli spremenijo vse, prvi v zgo-
dovini izkušite učenje sveta por-
lejav, ki kraljo resničnosti prej-
bodo popolnoma zamenjali glavo.

65

načinov, na katere je PC spremenil svet

Ozrimo se po največjih dosežkih mogočnega osebne računalnika



PET NAJSLABŠIH TRENUTKOV



Voodoo 4/5
Megalomanija in trma sta veliko prezgodaj uničili 3dfx, očeta 3D pospeševanja.



Daikatana
Izšla je prepozno, bila je pretirano reklamirana in dolgočasna, soustvarjalca *Dooma*, Johna Romera, pa je stala ugleda.



Win ME
Preden odpišete Visto kot neko nesmiselno posodobitev, ne pozabite na površni, hroščati in preveč

naphani operacijski sistem, ki je nasledil uspešni Win 98.



GeForce FX
Tudi če zanemarimo neuporabni zbiralec prahu, imenovan 5800, je nVidia zaradi te linije grafičnih kartic nizkih zmogljivosti skoraj izgubila 3D vojno za vse večne čase.



Doom
Ja, super je. Toda s tem, ko je dal prednost brezobzirnemu nasilju pred inovacijami, je za zmeraj spremenil svet PC iger.

Nekdo je še zmeraj lep, kljub svoji starosti, kajne? PC je Cliff Richard tehnologije, le brez nedolžnosti (kar lahko takoj potrdite, če vtipkate napačno frazo v Google), smešnih preklinjanj kuharskih mojstrov na televiziji ali upadanja mladostne energije, ki jo je nadomestilo prepevanje balad za srednje življenjsko obdobje. Čeprav je PC sedaj, tako kot Sir Cliff, pravi metuzalem, pa je komaj stopil v najboljša leta in se znašel v skoraj vsakem domu ter, kar je najbolj bistveno, dosegel stopnjo, ko so njegovi temeljni elementi relativno dostopni, z izrednim zadovoljstvom pa navdajajo tudi najbolj ludistične začetnike. Za razliko od nekdanjega Harryja Webba (kot se je v mladih letih imenoval Cliff Richard) pa bodo njegova najboljša leta po vsej verjetnosti trajala še veliko desetletij.

IZ DROBNIH SEMEN

Če štejete ABC ali Z3 kot prva "prava" računalnika, potem je zgodovina PC-ja dolga 65 let. Zagotovljenih mu je vsaj še nadaljnjih 65 – in kar ne moremo

pričakati, da bi videli, kaj bodo prinesla. V zgodovini PC-ja se je zvrstilo na tisoče pomembnih tehnoloških odkritij, ki so iz njega ustvarila zmogljivo mrežo mikrokomponent neverjetno prefinjene elektronike, kot jo poznamo danes, vendar večine med njimi tukaj ne bomo obravnavali. Ogledali si bomo zlasti tiste prelomnice, ki so preobrazile PC v ultimativno igračo, ki ždi v kotičkih delovnih sob, spalnic in vež po vsem svetu in brez napora žonglira med igrami, filmi in brezoblično ogromnostjo interneta. To so pravzaprav največje uspešnice PC-ja – vse morda niso bile prve ali celo najboljše svoje vrste, a so spremenile PC v stroj, kot ga poznamo danes. Nekatere stvari smo tudi izpustili, saj smo vam namesto zgodovinske analize hoteli privoščiti bolj nostalgичen sprehod po preteklosti. Povsem možno je, da se nekaj nenavadnega, kar je za vas strašansko pomembno, preprosto ni dovolj registriralo v kolektivni zavesti članov uredništva PCF. Sporočite nam, če se s seznamom ne strinjate.

PRAZGODOVINA 1868-1985

- 10 1868** Patentirana je tipkovnica z razporeditvijo QWERTY.
- 9 1922** Prva katodna cev na svetu.
- 8 1939** Atanasoff in Berry izumita ABC.
- 7 1946** ENIAC, prvi programirljivi elektronski računalnik na svet.
- 6 1947** Ustvarjena je bila prva videoigra – gre za simulacijo izstrelkov.
- 5 1955** IBM 350 je prvi trdi disk na svetu.
- 4 1959** Prvo integrirano vezje oziroma mikročip.
- 3 1963** Rojstvo "hrošča", ki so ga kmalu preimenovali v miško.
- 2 1969** Prva povezava ARPANETA je začetek današnjega interneta.
- 1 1982** Začetek prodaje CD-jev je tudi začetek digitalne revolucije.

"PC je resnično Cliff Richard tehnologije, le brez nedolžnosti"

50 največjih trenutkov v zgodovini PC-ja

V (SKORAJ) NOBENEM DOLOČENEM VRSTNEM REDU

50-47 PROCESORJI MIKROČIPI, KI SO SPREMENILI SVET

1978

8086

Vsi sodobni procesorji za PC-je so v bistvu nasledniki Intelove arhitekture x86, ključ do uspeha pa je bila združljivost za nazaj s predhodnimi generacijami.

1993

Pentium

Ko se je PC pričel uveljavljati kot platforma za igre, je dobila Intelova peta generacija procesorja x86 64-bitno vodilo, več cevovodov in kasneje tehnologijo MMX. Čeprav MMX ni bil dovolj izrabljen, pa nam je predstavil idejo, da vsi procesorji niso enaki in da obstajajo tudi nekatere pomembnejše reči od gigahertzov.

1998

K6-2

AMD-jev odgovor na Pentium. Zaradi 3DNow! je bil v vseh pomembnih rečeh tako dober kot P2 – na primer v igrah – a tudi znatno cenejši.

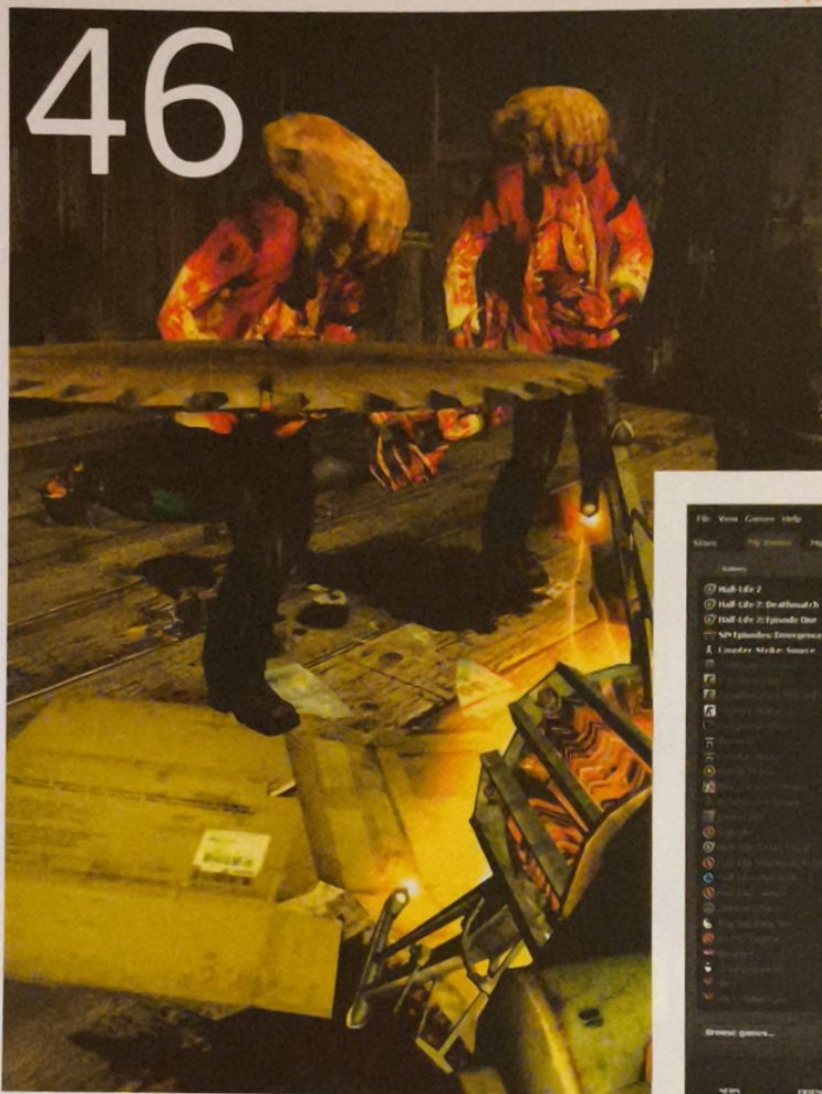
2004

64-bit

Dobro, ne moremo ravnati reči, da smo videli veliko 64-bitnih operacijskih sistemov ali aplikacij, ki bi bile napisane za Athlon 64, kljub temu pa je v zadnjih letih predstavljal najboljšo izbiro za igralce računalniških iger. Vzdigajte kozarce in mu slavno nazdravite.

2006

46



Steam

Sistem distribucije razvijalca igre *Half-Life*, Valve, je najbrž največja nočna mora uporabnika klicne povezave, kljub temu pa gre za pomemben mejnik. Razvijalce in igralce iger osvobaja plačil in omejitve založnikov, in predstavlja veliko možnost za uveljavitev neodvisnih iger, kot sta *Darwinia* in *Ragdoll Kung-Fu*.



Moj najljubši PC trenutek – Aljoša Hancman, urednik

Davnega leta 1993 je izšel *Doom* s svojim načinom za več igralcev. Moj oče je mene in brata nek večer odpeljal k sebi v službo, kjer so imeli računalnike, povezane v omrežje, in mi dal prvič okusiti večigralstvo. Srečen dan je bil to... in sploh ne zato, ker sem lahko člane najožje družine rezal z motorno žago.



45

SHUTTLOVI MAJHNI PC-JI

PC-ja v velikosti posode za kruh ni izumil Shuttle, je bil pa ta tajvanski proizvajalec osnovnih plošč tisti, ki je leta 2001 dal zamisli premeteno, komercialno preobleko s svojimi barebone-sistemi SV24. Pol desetletja kasneje Shuttle nadaljuje z utiranjem poti za majhne, a visoko zmogljive namizne sisteme – ponudili so celo sistem SLI, velik kot škatla za čevlje. Kar priznajte, da bi ga imeli.

44

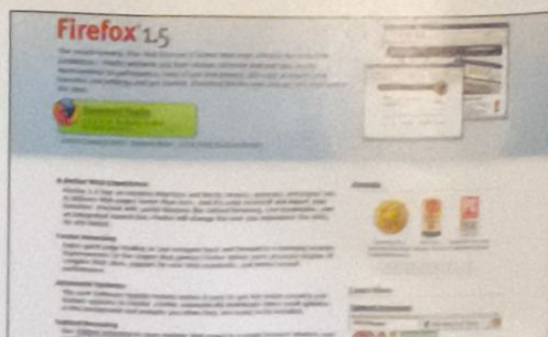
USB

Tehnološki fašisti (in fanatični privrženci Appli) bodo hvalili neverjetne hitrosti in možnosti vodila Firewire, kljub temu pa proti povsod prisotnemu USB-ju (Universal Serial Bus) nima možnosti. Slednji se je rodil leta 1995, leta 2000 pa doživel posodobitev v različici USB 2.0 in pomagal spremeniti osebni računalnik v neverjetno vsestransko tehnološko vozlišče.

43

FIREFOX

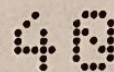
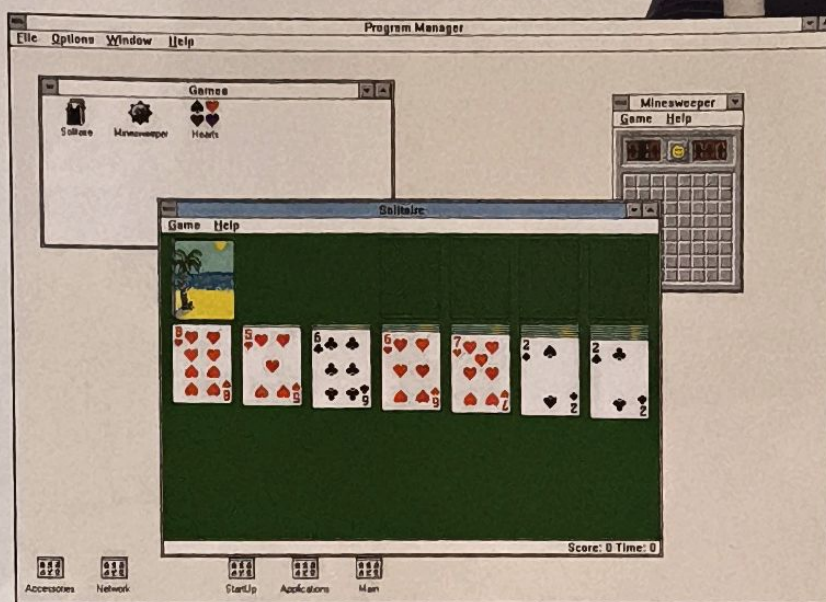
Ta povzpnetnik je oblikoval pogumno uporniško navezo z Googlom proti zlobnemu imperiju Microsoftu. Morda je nekoliko nenavadno navduševati se nad spletnim brskalnikom, toda ta majhen in prilagodljiv odprtokodni program je v zadnjem času predstavljal prvo veliko grožnjo *Internet Explorerju*. Prvič se je pojavil leta 2002, po zadnjih ocenah pa ima že 10% delež na tržišču brskalnikov – kar v primerjavi z IE ni mala malica. www.getfirefox.com



42-41

Windows 3.1

Če se boste dovolj dolgo zadržali na kateremkoli računalniškem forumu, se bo pričel prepir o tem, kdo je izumil grafični uporabniški vmesnik (GUI). Dejstvo je, da ga Microsoft ni, vendar je koncept zaživel šele leta 1992 z Windows 3.1, ki je pomenil smrt za DOS, Unix in druge podobne operacijske sisteme za računalnike. >>



WIFI

Združite brezžično omrežje z notesnikom in napravo za pretočne medije, kot je odlični Slingbox, in naenkrat boste lahko sedeli na vrtu in gledali televizijo prek interneta, in to brez enega samega kabla. Vzpon tehnologije Wi-Fi se je zgodil tako potihoma in postopno, da je skoraj nemogoče določiti datum njenega prodora (ob izdaji je bila nedodelana, prav tako pa jo je bilo neverjetno zapleteno namestiti). Intelova tržna kampanja za Centrino leta 2003 pa je storila največ za to, da jo je svet končno opazil.

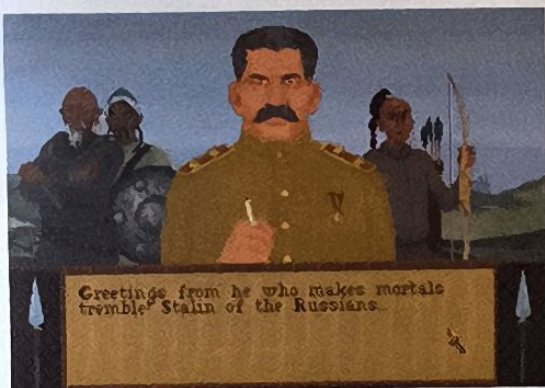


Windows XP

Ima več lukenj kot seminarska naloga študenta prvega letnika, ki je za edini vir podatkov uporabil *Encarto*, sesuje se tolikokrat kot hiša iz kart, ima več hroščev kot... no, ja, saj razumete, kaj mislimo. Toda trenutni Windows, izdan leta 2001, je tisti operacijski sistem, s pomočjo katerega je PC postal najbolj vsestransko uporaben računalnik vseh časov (spomnite se na njegovo podporo za gonilnike, enostavnost uporabe naprav USB in odsotnost agonije v zvezi z datotekami DLL), tako da imamo zanj resnično posebno mesto v srcu.

2D igre

NAJBOLJŠE IZ ZGODNIJH LET RAČUNALNIŠKIH IGER ZA PC



39

CIVILIZATION

Če bi lahko imenovali samo eno stvar, ki je PC-ju prisluzila sloves igričarske platforme za razmišljujoče ljudi, bi bila to igra *Civilization*. Potezna strateška serija je danes stara petnajst let, nedavna *Civilization IV* pa je dokazala, da je še zmeraj tako sveža kot ustnice Scarlett Johansen. V zgodovini iger je resnično malo trenutkov, ki vam ostanejo v spominu, tako kot tisti, ko ste končali z gradnjo vaše vesoljske rakete. Dejstvo, da je takšni statični, 2D potezni igri z okornim tempom uspelo vzbuditi takšne občutke obsesije in globine, je dovolj, da si je Sid Meier prisluzil svoje mesto v silicijevih nebesih.



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Kakšna je usoda pustolovskih iger? Kljub najboljšim poskusom oživljanja se že dolgo niso postavile na lastne noge. Kdo je kriv? So morda igralci postali množično bolj neumni in nepripravljeni odpreti denarnico, če v igri ni orožij, avtomobilov ali nogometa? Ali pa je oster in nadrealističen humor, ki ga je bilo zmeraj mogoče citirati, in ki je postal popularen s prvo igro serije *Monkey Island* (1990), do visokega sijaja pa so ga izbrusile igre kot so *Sam and Max*, *Day of the Tentacle* ter *Grim Fandango*, v zadnjem času preprosto izumrl? Prosimo, vstavite disk #23.



37

Dune 2

Kako za vraga je prišlo do tega? Kateri norec je mislil, da bodo grozljivo filozofski znanstveno-fantastični romani Franka Herberta dobra podlaga za noro hitro, popolnoma akcijsko realno-časovno strateško igro? Kdorkoli je bil, se ni motil, in čeprav ni bila prva svoje vrste, je *Dune 2* spremenila žanr RTS v obliko, kot jo poznamo danes. Brez nje ne bi bilo nobenega C&C, nobenega *Dawn of War*, nobenega *Warcrafta*. Slava mu.

POMNILNIŠKI KLJUČI USB

Končno – naprava, ki omogoča, da vaše datoteke zmeraj nosite s sabo, kamorkoli greste, za razliko od disket pa tudi ne razpade, kadar jo zgolj bežno ošinete s pogledom. PCF prve naprave te vrste ni ravno odlično ocenil. Ups.

36

35

Simulatorji letenja

Plemenita zvrst letenja z letali je zadnje čase padla v nemilost. Čeprav ima velikanško in neverjetno strastno bazo ljubiteljev, je v zadnjem času izšla le peščica iger, ki so vzbudile domišljijo tisočih, tako kot je to uspelo igram iz zgodnjih devetdesetih let. *Flight Simulator*, *Falcon*, *F-15 Strike Eagle*, *Stunt Island*... imen je ogromno, PC-ju pa so pomagale, da se je razvil v pošast, kot je danes.

34

Ploski monitorji

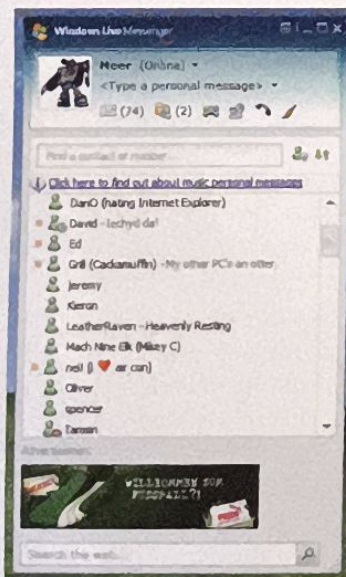
Morda se vam zdi, kot da so tu že od nekdaj, vendar se vsi tisti seksi zasloni TFT LCD niso pojavljali v večjih testih računalniške opreme vse do leta 2003. Takšne monitorje smo ocenjevali sicer že nekaj let pred tem, vendar so šele takrat dosegli točko, ko so po zmogljivosti postali tekmeči monitorji CRT. Grafični strokovnjaki še zmeraj prisegajo na stare katodne monitorje, v današnji dobi širokih zaslonov pa za ljubitelje iger in visoko ločljivostnih vsebin ni nobenega povratka.

33

MSN MESSENGER

Ker so zares dobri za pogovore, so programi za takojšnje sporočanje precejšen trn v peti industriji mobilne telefonije. Zakaj bi poklicali vse vaše pivske prijateljske posamično in po visoki ceni, ko pa lahko z njimi pričnete brezplačen skupinski klepet prek *Messengerja*? Gre za pomemben mehanizem tako družabnega kot poslovnega življenja.

Microsoftov izdelek iz leta 1999, ki je do danes doživel osem različic in predelav (npr. poslovno orientiran *Windows Messenger* in *Web Messenger*, ki teče v brskalniku), ni bil prva aplikacija za takojšnje sporočanje. Ta čast pripada *ICQ* iz leta 1996, ki je sedaj v lasti AOL-a, njihova aplikacija *AIM* pa je prav tako največji tekmelec *Messengerja*. *AIM* je priljubljen zlasti v ZDA, v Evropi, ki zaenkrat ostaja igrišče Microsoftu, pa se še ni tako uveljavil. Z vsako novo različico pa postaja boljši in nadaljuje svojo rast.



32

Magnetna zaščita za zvočnike

Ne, to ni obvezna šaljiva točka seznama (ta čast pripada *Windows XP*, če že komu) – poskusite si zamisliti svet, v katerem ljudje zraven svojega monitorja ne bi mogli postaviti zvočnikov. V tem primeru ne bi nikoli nastopilo obdobje MP3-jev in prostorskega zvoka v igrah. Pravzaprav bi PC ostal nezanimiv delovni stroj. Poleg tega pa sodi skrbno ovijanje starih stereo zvočnikov s folijo, ki blokira elektromagnetno valovanje, med nekatere izmed prvih zabeleženih modifikacij PC-jev.

30

OPTIČNA MIŠKA

Pozabite na vrhunsko zmogljivost (z izjemo osnovnih modelov) – najboljša stvar pri optičnih miškah je, da vam ne bo treba zapraviti pol ure mesečno za čiščenje nesnage s kontaktov. Čeprav so optično miško razvijali že od osemdesetih let, je "nemežikajoče" rdeče oko pričelo svoj prevzem sveta šele z Microsoftovo *Intellimouse Optical* leta 1999. Z nedavnim vzponom laserskih mišk (na sliki) pa je svet postal veliko lepši za igralce iger.



31

ŠIROKOPASOVNA POVEZAVA

Ah, široka pipica, najboljša med vsemi pipami. Internet bi lahko še naprej bil precej zabavna potratna časa, tudi če ne bi nikoli napredovali dlje od klicne povezave. Vendar pa so v zadnjih letih 512k in hitrejšje povezave postale stalnica. Sedaj smo uradno vstopili v dobo digitalnega videa in zvoka na zahtevo, od koder ni nobene vrnitve. In kako deluje? Enostavno – preprosto povečate frekvenčni razpon telefonskega signala. Storitve je danes dostopna v večjem delu Slovenije, na prelomu tisočletja pa smo bili šokirani nad nekaterimi odločitvami Telekomu v zvezi z ADSL.



Apple Powerbook

Za trenutek prenehajte kazati znak križa – prvi Powerbook, predstavljen leta 1991, je bil osnova za obliko vseh notesnikov, ki jih poznamo danes. Sledna ploščica, porazdelitev tipk na tipkovnici, nasloni za zapestja, privlačna oblika – vse to so bile Appleove inovacije. Pred tem je obstajalo veliko prenosnih računalnikov, ki so leta 1981 pričeli svoj pohod z Osbornom 1 in utrdili svoj položaj z Grid Compass v naslednjem letu, nobeden izmed njih pa ni napravil samega koncepta tako privlačnega kot serija Powerbook 100. Leta 1992 je IBM izdal neverjetno podoben Thinkpad 700C in usoda notesnikov na osnovi PC-ja je bila zapečaten.



28

Datoteke Zip

Program ZIP Phila Katza (PKZIP) se leta 1989 morda ni zdel bistra pogruntavščina, petnajst let kasneje pa je beseda "zip" postala za arhivirane datoteke to, kar je "kalodont" za zobne paste. Če smo že pri tej temi – letos je podjetje Corel odkupilo Winzip.

Moj najljubši PC trenutek – Barbara Banovič, namestnica urednika

Trenutek, ki je moje računalniško življenje obrnil na glavo, je bil Voodoo 2, s katerim je Unreal komaj pokazal svojo pravo lepoto in zame postal igra, ki se jo dejansko splača igrati (in hkrati igra, ki me je menda najbolj prestrašila – zabledeli Skaarji niso nikoli prijetna izkušnja, sploh ne v sobah, za katere ste trdno prepričani, da ste jih spraznili že pred pol ure).



27-26

CD-R

Ne gre za varnostne kopije, temveč za izmenjavo datotek. Na prenosnih plastičnih diskih, ki stanejo nekaj ušvihov dolarjev, lahko dostavite vaš prijubljeni album ali film prijatelju, kar je preprosto sinonim za lepo življenje.



DVD

Če vam smrt prekletega videotraka ni dovolj, pomislite, kako koristen je bil DVD za igre (konec izmenjevanja diskov!) in večje varnostne kopije.



25

DIGITALNA FOTOGRAFIJA

Če verjamete ali ne, smo prvi digitalni fotoaparati z zaslonom LCD imeli v rokah že davnega leta 1996 in ga grdo kritizirali. Če smo pošteni, je Casio QV-10 zmogel posneti fotografije v velikosti 320x240 točk, kljub ceni okoli 180 tisočakov pa je neverjetno, da ni imel niti bliskavice. Ah, kakšen napredek smo doživeli od tistih časov. V nekaterih trgovinah sploh ne dobite več starih, klasičnih fotoaparátov, nekdo v naši pisarni pa ima svoj digitalni SLR Nikon D70 raje kot življenje samo.



24-19

GRAFIKA

VERJETNO NAJVEČJE PRELOMNICE NA PODROČJU GRAFIKE

TV na PC-ju

1991

Prične se revolucija medijskih centrov. NEC predstavi notesnik z vgrajeno TV kartico. Leto kasneje Lifewiew izda prvo kartico PCI TV. Nekaj let kasneje k napredku prav tako pripomorejo TV-izhodi.

Voodoo

1996

Po izidu konzole PlayStation so pričele igre za PC delovati nekoliko zastarelo. Mi smo sicer imeli Magic Carpet, oni pa Ridge Racer, prekleto. Na srečo pa se je pojavil 3dfx. Dedek vseh 3D kartic je umrl leta 2000, njegovega prispevka pa nikakor ne gre pozabiti.

AGP

1997

133MB/s PCI za 3D kartice ni več zadostoval, zato je bil rojen AGP (Advanced Graphics Port), ki je debitiral z 266MB/s.

T&L

1999

Savage 2000 podjetja S3 je imela strojno T&L, vendar podjetje ni nikoli našlo dovolj časa, da bi napisalo gonilnike, s katerimi bi zadeva sploh delovala! Leto kasneje je to uspelo nVidii z GeForce 256.

GeForce3

2001

Ena izmed prvih tehnologij za PC, ki ste jo preprosto "moral imeti". Pozdravite prve v celoti programirljive senčnike pikselov in verteksov. Zmogljivost novih kartic je bolj odvisna od njihovih senčnikov in cevovodov kot hitrosti.

2006

17

Ultima

Večkrat zaporedoma prelomna serija RPG si zasluži svoje mesto na seznamu, saj vrst igranja vlog ni bil nikoli boljša kot na PC-ju, skoraj vse njene najboljše lastnosti pa so se začele prav z legendarno *Ultimo*.

16

OPENOFFICE

Majhna odprtokodna aplikacija, ki ji je uspelo. Čeprav je požela številne hvale, še zmeraj velja za manjvredno v primerjavi z *Microsoft Office*. Z zadnjo različico, *OpenOffice.org 2.0*, pa je postala močna tekunica, ki je še zmeraj popolnoma brezplačna.

15

DIVX

Ne glede na to, kako močno si prizadeva nadeti zakoniti obraz, ni možno zanikati vloge, ki jo je super kompaktni kodek *DivX* odigral v izmenjavi video datotek. In ne glede na to, kako nezakonito je to početje, je danes sestavni del spleta.

14

PHOTOSHOP

Ljudi, ki uporabljajo legalne kopije najbolj znane aplikacije podjetja Adobe, lahko preštejemo na prste ene roke, njenega prispevka k uporabnosti PC-jev, od profesionalnega urejanja fotografij do ljubiteljskih užitkov na b3ta.com, pa ni mogoče zanikati.

18



MP3

Najbolj znani format za digitalni zvok na svetu je danes star 15 let. Nemško podjetje *Fraunhofer Society* se leta 1991 ni zavedalo, kakšen plaz bo sprožilo – Napster, iPod in poplavo pravnih tožb.



12

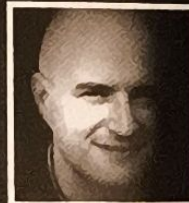
13

Creative Soundblaster

Od prvih primerov digitaliziranega govora in glasbe MIDI leta 1989, 16-bitnega zvoka leta 1992, 5.1 in EAX leta 1998, pa vse do 24-bitnega zvoka 7.1 in EAX 5 mogočnega X-Fi, je *Soundblaster* spravljal naša ušesa v ekstazo.

Moj najljubši PC trenutek – Andrej Potočnik, urednik rubrike Opremljeni

Bila je pomlad leta 1993, ko sem si kupil svojo prvo zvočno kartico. Zbral sem tedanjih 280 nemških mark in kupil *Creativov SoundBlaster Pro* in pol ure kasneje je naenkrat glas v pravilni angleščini povedal ves tekst v uvodu *Prince of Persia II*. Od sreče sem skoraj omedlel.



3D igre

KO SO SE IGRE RAZVILE, SO TO STORILE NA PC-JU

11

WOLFENSTEIN 3D

Igra ni poznala 3D pospeševanja, toda prepričajte nas, da njena dinamika v bistvu ni enaka tisti v *Doom*, *Unreal*, *Counter-Strike*, *Half-Life* ali katerikoli drugi igri, ki se je spomnite, in poslali vam bomo nagrado (ki je lahko sestavljena iz gnojnih iztrebkov ali pa tudi ne). Druga prvoosebna strelska igra podjetja id (prva je bila *Hovortank 3D*) je bila narejena v pičlih dveh mesecih, za časa svoje izdaje leta 1992 pa je lastnoročno uveljavila tako vrst prvoosebni strelski iger, kot tudi model sharewarea (ki na žalost ni imel dolgega življenja).



9

SYSTEM SHOCK

System Shock nas je rešil pred usodo, hujšo od *Doom* 3. V prvoosebni perspektivi pošasti in orožja naenkrat niso več bili tam zgolj zaradi nesmiselnega nasilja, in sloves PC-ja kot trdnjave igralcev, ki uporabljajo tudi možgane, je bil zakoličen. Čeprav se morda ni postarala tako ugajeno kot druge igre z našega seznama, pa se morate ozreti le na *Half-Life*, *Deus Ex*, prihajajočo *Bioshock* in celo *Oblivion*, da bi videli, kakšen vpliv je imela mešanica grozljivke, strelske igre in elementov RPG podjetja *Looking Glass* iz leta 1994 na najboljše igre za PC vseh časov.

8

Everquest

V svojih najboljših dnevih je *Evercracku* uspelo zbrati le okrog pol milijona naročnikov – kar je zgolj kapljica v primerjavi s studentem denarja, v katerem vsako noč plavajo ustvarjalci *World of Warcraft*. Toda če je kdaj obstajala ena sama igra, ki je uveljavila MMORPG kot garaško vrst, polno obsesivnega zbiranja predmetov, komičnih emotikonov in gorečih privržencev različnih cenov, je to bila Sonyjeva stvaritev iz leta 1999. *Ultima Online* je bila boljša, vendar pa je *EQ* posegala seme za *WoW* in ostale.

7-3

SVETOVNI SPLET

Telefoni, konzole, televizije, celo hladilniki – številne tehnologije so poskušale iztrgati internet iz ljubečega objema PC-ja in pri tem doživele neuspeh. Še zmeraj je nenavadno pomisliti, da se je nekaj, kar danes razumemo kot najboljše orodje svobode govora na svetu, izvorno razvilo iz ameriškega obrambnega projekta, Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) iz leta 1991 – rodil se je World Wide Web in ostalo je le hitro spremeni- njajoča se zgodovina...

http://www.

5 najbolj uporabnih spletnih strani

Spletne strani, za katere menimo, da so do tega trenutka največji dosežki interneta (pornografijo in strani za izmenjavo datotek smo izključili)... Brez njih splet ni splet.



BBC NEWS

news.bbc.co.uk

Kdo bi si misli, da se bo draga stara tetica spremenila v takšnega pionirja? Pretočne zvočne vsebine, video, RSS... BBC ima vse.



THE ONION

www.theonion.com

Satirčni newyorški časopis je pričel izhajati na spletu leta 1996 in hitro postavil standarde za inteligentno spletno komedijo.



AMAZON

www.amazon.co.uk

Lepo je slišati, da je prvi veliki komercialni uspeh na spletu doživela knjigarna. S tem da danes prodaja dobesedno vse.



EBAY

www.ebay.co.uk

Internetni ideal utelešene svobode – tukaj lahko najdete skoraj vse... ali pa celo ustanovite lastno podjetje za preprodajo izdelkov.

BLOGSPOT

www.blogspot.com

Imate kaj za povedati, ne glede na to, kako dolgočasno/čudnaško/kontrolno/slabo informirano je? Sedaj lahko to zaupate celemu svetu...

2

Wikipedia – prihodnost spleta

“Web 2.0” je eden izmed bolj odvrtnih primerov nakladaškega marketinga, ki trenutno pustoši po svetu, vendar so njegovi prvotni nameni plemeniti – in Wikipedia je njegov najboljše realiziran primer. Enciklopedija, ki se nenehno posodablja, je najbolj popolno skladišče informacij na internetu, vsako njeno besedo pa so napisali navadni ljudje (podjetja se poskušajo opisati v pretirano pozitivni luči, vendar take članke uporabniki hitro spremenijo v nevtralne). Če je Google kralj informacij, je večjezična Wikipedia njegova nekoliko bolj poštena kraljica.

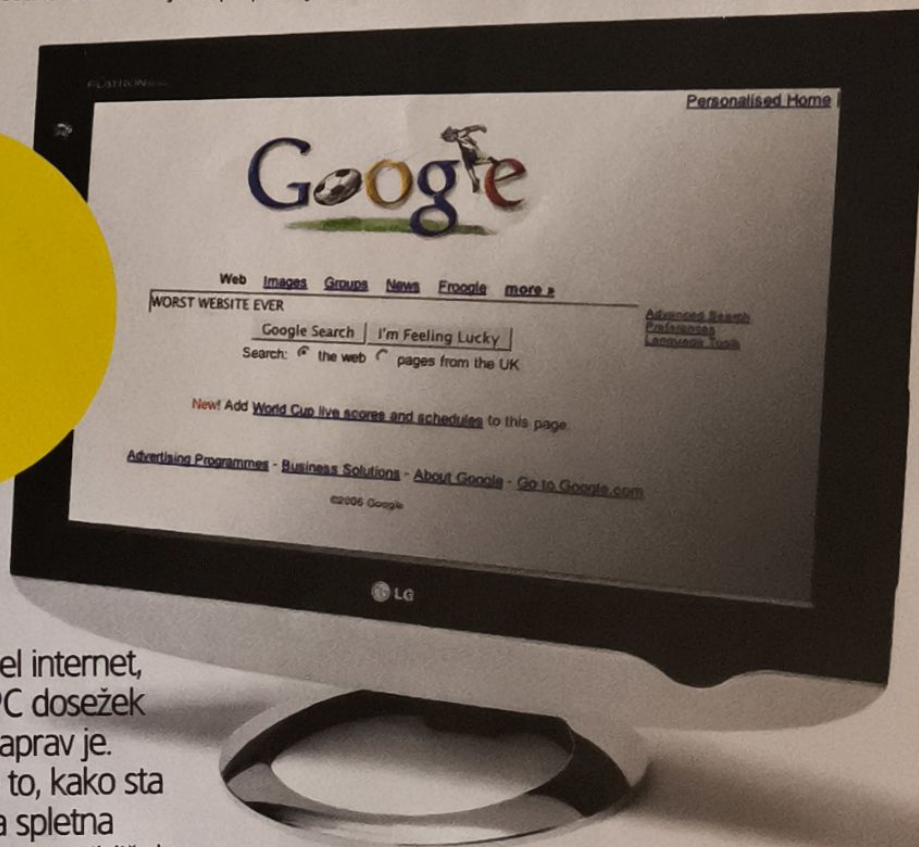
Čeprav obstaja od leta 1991, je Wiki šele v prejšnjem letu postala tako zanesljiva in nena-domestljiva zbirka odgovorov.



1

Google

Iskalnik, ki je pojedel internet, najpomembnejši PC dosežek vseh časov? Pravzaprav je. Pomislite samo na to, kako sta njegova prepričljiva spletna estetika in učinkovitost približala kaprice interneta širnemu svetu.



“Oj! Format! Kje pa so namizni USB ventilatorji?”

Ja, res je, s seznama smo morali izpustiti na stotine inovacij. Morda menite, da so nekatere reči, ki smo jih izpustili, bolj pomembne od tistih, ki smo jih vključili? Pošljite nam svoje mnenje na elektronski naslov pisma@pcformatslo.net ali pa ga objavite na našem forumu na www.pcformatslo.net/forum.

VSAKEGA 10. ME NAJDEŠ V TVOJI TRGOVINI

RAZKRINKAN

SAMO
590 SIT

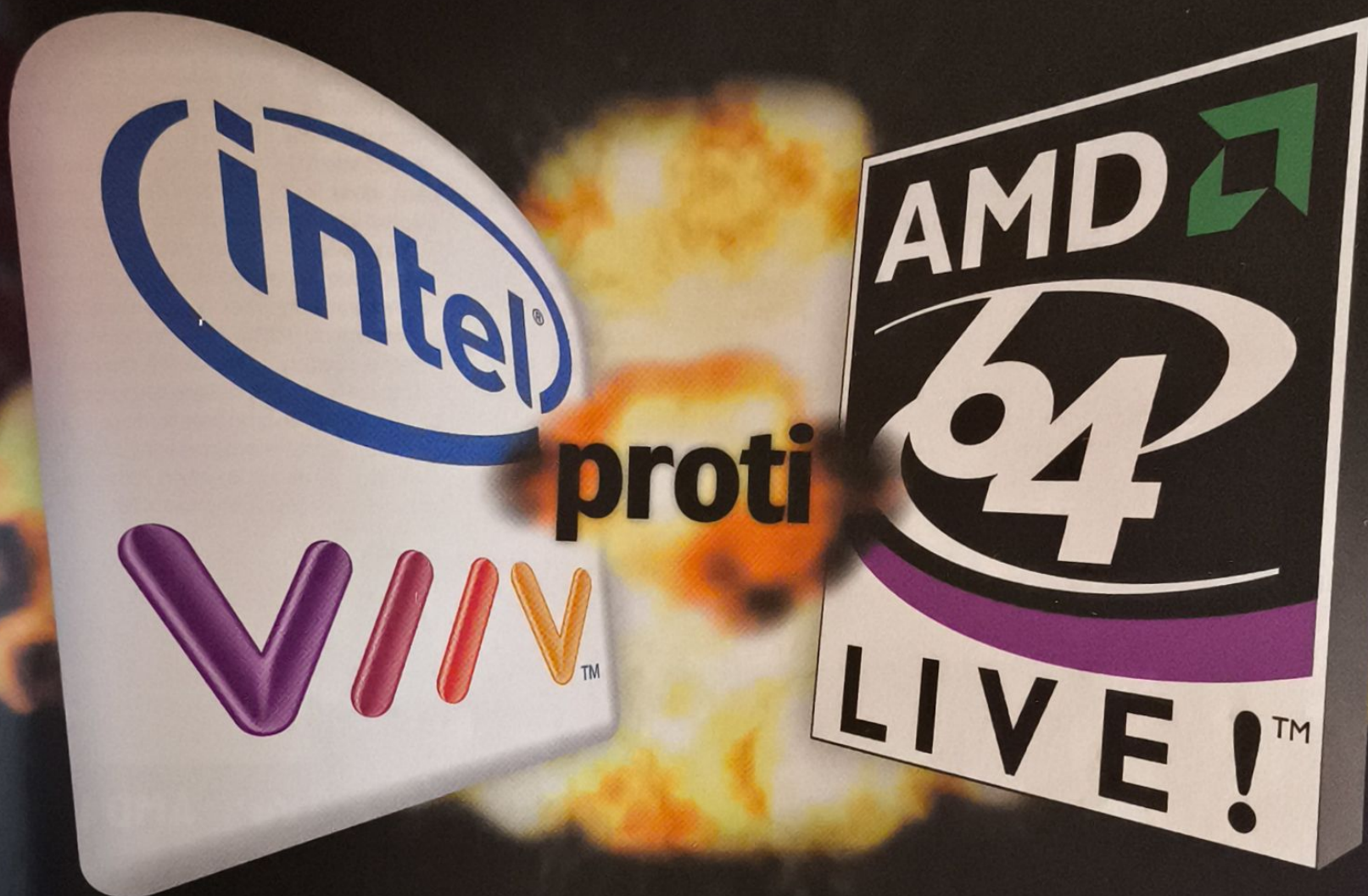
RAZKRINKAN

Sam Fisher

ATOM CLANCY'S
**SPLINTER
CELL**
DOUBLE AGENT

Ellsworth Federal Penitentiary

NOVA REVUIJA ZA IGRE!



Kdo bo prispeval srce za PC sredi vaše dnevne sobe v bližnji prihodnosti? Za vas smo spisali vodič za telebane, ki vam bo pokazal, katero nalepko, Viiv ali Live!, boste raje videli, ko boste lenarili na svoji zofi

V prvih letih 21. stoletja nihče ni hotel verjeti, da so naše navade pri ravnanju z osebni računalniki pozorno in neprestano opazovala bitja s precej nižjo inteligenco od naše. Iz temačnih globin velikanskih megakorporacij so nagnusni marketinški strategji z neodobravanjem in strupenim ljubosumjem prežali na naše denarnice ter počasi začeli snovati diabolčne marketinške vojne proti človeški rasi.

Ne vemo sicer natanko, kdaj se je to zgodilo in kdo je bil pobudnik, ampak nekega dne je nekdo pomislil, da bi bila dobra ideja, če bi naš preljudi PC preselili na sredo dnevne sobe. Kar veliko stvari je ta nekdo zakuhal. Zdaj imajo vsi veliki igralci ose v svojih podjetniških zadnjicah in divje snujejo nove načrte, kako bi nam lahko prodali več PC-jev in več operacijskih sistemov in tako nasitili našo željo po PC-jih kot medijskih napravah.

Ključ do pristopa, ki sta ga ubrala Intel in AMD, se skriva v koncu prejšnje povedi, v besedah "medijskih", saj nam PC sam po sebi sredi dnevne sobe prav nič ne koristi. Appleova velika sreča z iPodom je odličen zgled, zaradi katerega je v računalniški industriji takoj završalo. iPod je bil leta 2001 omenjen le v drobnem tekstu finančnih poročil podjetja, leta 2003 pa se je nahajal v

samem jedru Appleovih poslovnih načrtov. Danes industrija nanj gleda kot na primer, kako lahko kombinacija računalnika in distribucije prek interneta prinese ogromne količine denarja.

VSI ZMAGOVALCI

Gre za situacijo, v kateri nihče ni na izgubi. Proizvajalci PC-jev, preprodajalci sistemov, dobavitelji in proizvajalci posameznih komponent imajo večji promet, medijska podjetja prodajo več izdelkov, ponudniki spletnih storitev dobijo več strank, Microsoft je vedno srečen, kadar se PC-ji dobro prodajajo, uporabniki pa na koncu dobi-

po vrsti za piratsko zalego. Ne, ni ravno lepo, da svoje stranke imenuješ tako.

Uspeh iTunes in posledično cingljanje v navideznih blagajnah sta spodbudila veliko založnikov, da so svoje prodajalne začeli odpirati na spletu, zadnje mesece pa se k spletni distribuciji vedno bolj nagiba celo filmska industrija. Časi se (počasi) spreminjajo.

Da bi si zagotovili največji kos kolača, so pri Intelu pogruntali Viiv. Gre za novo zasnovano platformo, ki deluje na treh nivojih in ima na sebi prelepo nalepko. Najlaže je razložiti strojno plat zadeve, kjer je seveda vse odeto v Intelove barve. Da bi lahko prišel v klub

“Nekega dne je nekdo pomislil, da bi bila dobra ideja, če bi naš preljudi PC preselili na sredo dnevne sobe. Kar veliko stvari je ta nekdo zakuhal...”

jo hitrejši dostop do boljših izdelkov. Zakaj torej traja tako dolgo, da bi koncept dobil zalet? Kot ste verjetno v zadnjem času na teh straneh že večkrat brali, medijska podjetja uporabnikov računalnikov ne marajo preveč. Nekako smo si ustvarili mnenje, da nas imajo vse

Viiv, mora imeti sistem naslednje stvari: dvojedni Intelov procesor kot sta denimo Pentium-D ali Core Duo, osnovno ploščo, združljivo z Intelovim naborom čipov, kot sta i965 ali i975X, mrežna vrata, zvok po standardu 7.1 in operacijski sistem Windows XP Media

Center, zaradi česar se velikemu Microsoftu prav gotovo že smeji do ušes in okoli njih.

Druga stran zasnove Viiv pa je tista, ki so nam jo zakuhali krasni fantje in dekleta iz oddelka za marketing. Naenkrat smo dobili pred sebe ogromno ponudnikov najrazličnejših vsebin prek interneta, kar bi nam naj vrglo čeljusti na tla od čiste radosti. Koliko stvari lahko kar naenkrat počnemo s temi PC-ji. Verjetno bomo takoj začeli metati denar za nove sisteme in novo vsebino, ki jo je čudežno odklenil standard Viiv.

MOŽNOSTI RAZŠIRITVE

Tretje področje, ki ne bo zaživel do različice 1.5 ali celo do 2.0, pa je internetna in omrežna funkcionalnost, kamor sodijo denimo tehnologije Intel Hub Connect Technology, Viiv Zone in Viiv Media Server. Vse to naj bi omogočalo predvajanje medijskih datotek s PC-ja na

vseh z Viiv združljivih napravah – recimo na televizorju – s pritiskom na en sam gumb. Tehnologije bodo omogočale tudi pošiljanje digitalnih vsebin do bolj dragih naprav, kot je na primer Xbox 360. Zmožnost razpošiljanja medijskih vsebin in s standardom združljive naprave, ki se bodo valjale po vašem stanovanju, bodo spremenile PC v pravi strežnik.

A kamorkoli Intel gre, AMD nikoli ni daleč za njim. Tako smo dobili Live!, skupaj z zabavnim klicajem, ki bi naj iz nas povlekel še dodatno navdušenje. Tukaj gre za koncept neznansko podoben Viivu, le da tukaj kot osnova, kar je popolnoma razumljivo, služi dvojedni Athlon 64 X2 4200+ kot minimum in na Visto pripravljena strojna oprema. V ozadju je tudi cel kup omrežnih tehnologij – in ravno tu je tista točka, na kateri se AMD-jeva vizija razlikuje od Intelove. Bistvo standarda Viiv je, da bodo potrošniki potrebovali PC, ki podpira Viiv, če

bodo želeli dostopati do kakovostnih vsebin, ki bodo seveda zaščitene z vsemi vrstami protipiratskih metod, nakar bodo lahko potrošniki te vsebine pretakali po svojem domu med združljivimi napravami.

Tudi sistem Live! bo sposoben obvladovati te vrste nalog, vendar se AMD osredotoča bolj na uporabnikovo medijsko vsebino in pošiljanje te na vse naprave, ki jo bodo prebavile, pa naj bo to zadnja filmska uspešnica ali domači video posnetek poroke. Veliko je poudarka na ponovnem kodiranju videa, da bi ga tako lahko obvladale vse vrste naprav prek klasične omrežne povezave, pri čemer se s pomočjo standarda XML prenese tudi celotno namizje in omogoča oodalen dostop. Sicer nas prav zanima, kako dobro bo to videti na visoko-ločljivostnih televizorjih, vendar vseeno pove nekaj o tem, da se AMD trudi delati z že obstoječimi sistemi, namesto da bi jih poskušal popolnoma izriniti z novimi. **PCF**



AMD LIVE!	
PROCESSOR	Athlon 64 X2 4200+ ali dvojedni Athlon 64 FX
OSNOVNA PLOŠČA	Podnožje AM2
OMREŽJE	Gigabitni ethernet
AVDIO	Audio HD 5.1 z izhodom SPDIF
TRDI DISK	SATA-II
POMNILNIK	1GB DDR2 667/800
VRATA	6 USB-2, Firewire
NAPAJALNIK	Visoko-zmogljiv napajalnik z ventilatorjem z nizkimi vrtiljaji
OPERACIJSKI SISTEM	Windows XP Media Center Edition

Slingbox

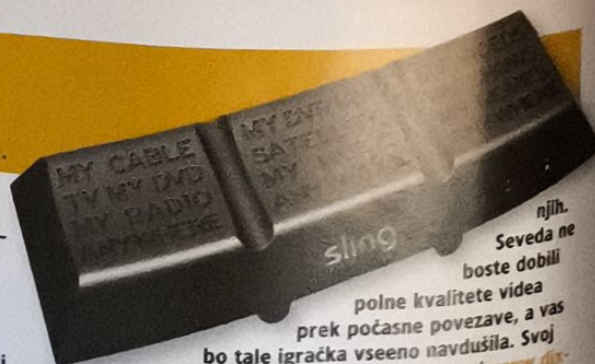
Podoben ni niti frači niti škafli, zato pa ga je zelo preprosto uporabljati...

Preden se začnete odločati za en ali drugi standard, naj vam izdamo, da AMD in Intel nista edina fanta na vasi. Tale Slingbox je gotovo ena najboljših pogurtavščin, ki smo jih kadarkoli priklopili na naše usmerjevalnike. Zadevo preprosto priklopite na TV anteno kjerkoli na svetu, in takoj lahko začnete sprejemati signal na svoj PC.

Slingbox premaga podobno zasnovan Sonyjev Location-Free, saj ima vgrajen analogno in digitalno TV kartico, kar pomeni, da lahko gledate slovenska večerna poročila na plaži na Havajih (če le lahko ujamete kak

brežični signal). Tako kot LocationFree, imate tudi tu vhode za druge video naprave, le da Slingbox spet dodatno začini stvar s tem, da prepozna tako S-video kot kompozitni signal (VGA, RGB SCART in komponentni na žalost manjkajo).

Najbolj sladka lastnost naprave pa je neverjetna preprostost namestitve – nobenega ukvarjanja z naslovi IP ali preusmerjanjem zahtev, saj Slingbox samodejno poskrbi za vse nastavitve večine usmerjevalnikov UpnP. Pretok video datotek se vedno pametno optimizira za dostopno pasovno širino, vsakokrat ko dostopate do



njih. Seveda ne boste dobili polne kvalitete videa prek počasne povezave, a vas bo tale igračka vseeno navdušila. Svoj kos si lahko naročite na spletni strani www.dixons.co.uk za samo okoli 65.000 SIT. Več podatkov boste našli na spletni strani www.slingmedia.com.



INTEL VIIV

PROCESOR	Pentium D, Pentium Extreme Edition ali Core Duo
OSNOVNA PLOŠČA	975X, 955X, 945G/P/GT, ki uporablja južni most ICH7-DH
OMREŽJE	Intel PRO/1000 PM ali Intel PRO/100
AVDIO	Intel HD audio po standardu 7.1
TRDI DISK	Ni podatka
POMNILNIK	DDR2
VRATA	Ni podatka
NAPAJALNIK	Ni podatka
OPERACIJSKI SISTEM	Windows XP Media Center Edition



Bitka do zadnjega Kdo bo dobil to zahrbtno vojno?

JEDRO TEŽAV

Ključna sestavina obeh sistemov so dvojedrni procesorji. Sicer bi lahko na dolgo in široko razpredali o prednostih obeh arhitektur, vendar je dejstvo, da se obe odlično obnesejo pri poganjanju iger in predvajanju medijskih datotek. Več o cenah in delovanju lahko preberete na strani 46. Zaenkrat lahko gledamo samo na seznama lastnosti, ki pa ne dajeta dokončnega zmagovalca.

Zmagovalec: neodločeno

ODPRTO ALI ZAPRTO

Vse kaže, da bo Viiv zaprta arhitektura, ki bo pod popolnim nadzorom Intela, vsa vsebina pa bo dostopna samo lastnikom tovrstnega sistema. AMD se je odločil za bolj odprt model, kjer je pomembno samo, da uporabljate AMD-jev procesor. Dostop do vsebine bo precej bolj prijazen do potrošnika.

Zmagovalec: AMD

NITI NE PRIKLOPLJENI

V obeh taborih so poraženci, ker niso vztrajali pri brezžični povezavi, saj je to res ključen del digitalnega doma, da pa bi to postal standard tudi pri namiznih

računalnikih, se doslej nihče ni posebej potrudil. Pri obeh podjetjih zahtevajo omrežja vrata, ampak to je dandanes podobno, kot da bi zahtevali gumb za vklop. AMD je zmagovalec, ker zahteva vsaj gigabitno omrežje.

Zmagovalec: AMD

BODI ŽE TIHO

PC-ji bi morali biti vidni, ne pa tudi slišni. AMD je po eni strani sicer glavni, ker zahteva pomnilnik DDR2. Ta seveda pomeni podnožje AM2, ki pa nadalje pomeni procesorje z nizko porabo, ki delujejo s tehnologijo Cool'n'Quiet in zahtevajo tihe napajalnike. Intel sicer dovoljuje procesorje Pentium D, vendar morajo biti izdelani v 65nm tehnologiji. To pomeni znatno zmanjšano pregrevanje in glasnost, pri seriji Conroe pa bo poraba še nižja.

Zmagovalec: neodločeno

KUPUJEM, TOREJ SEM

V bistvu imate obe zasnovi eno veliko težavo – če ni medijskih vsebin namenjenih PC-ju, zakaj bi kdorkoli sploh želel medijski PC? AMD pristopa k temu tako, da dopušča uporabnikom,

da se dokopljejo vsebine na kakršenkoli način, pa naj bo ta legalen ali ne. Intel-ov pristop je bolj neposreden, saj poskuša na svojo stran dobiti čim več ponudnikov kvalitetnih vsebin, kar bo gotovo pritegnilo kopico potrošnikov, ki se bodo z veseljem poslovili od težko prisluženih denarcev, za stvari, ki bi jih lahko bolj priročno dobili tudi kje drugje. Nas sicer niso povsem prepričali, a kljub temu...

Zmagovalec: Intel

OMREŽNE STORITVE

To področje je še dokaj nedorečeno, saj za omrežje naprav Viiv veliko tehnologij obstaja še na papirju. AMD se ne pokaže v veliko boljši luči, lahko pa na spletni strani www.amdlive.com dobite vsaj storitve kompresije, oddaljenega dostopa, pretoka vsebin v omrežno konfiguracijo. Prenos vmesnika PC-ja in vsebine na druge naprave kot ponovno kodiran zapis MPEG2 sicer zveni kot bistra ideja, vendar nas skrbi kvaliteta slike na cilju.

Zmagovalec: AMD

Mi pravimo...

AMD je zmagovalec!

Gre za izjemno tesno dirko, saj nobena stran ne poskuša vpeljati česa posebej razburljivo novega. Viiv ima potencial, da prinese bolj zanimive storitve, ker zahteva posebej na standard pripravljene naprave, a ker gre za zaprt standard, je njegov obstoj v glavnem odvisen od privlačnosti vsebine, ki jo bo nudil. AMD-jeva rešitev se nam zdi precej bolj smiselna, saj sprejema način, na katerega uporabniki PC-jev trenutno uporabljajo računalnik in naprave okoli njega.

Videti je, kot da smo sredi prehodnega obdobja, kjer se odmikamo od relativno neumnih naprav, ki so namenjene enemu samemu opravilu, k inteligentnim igračam, ki so večopravilne in zato tudi bolj uporabne. Podjetja, kot je Intel, in v manjši meri tudi AMD, nas prepričujejo, da bodo te igrače temeljile na PC-ju. Če se bo to uresničilo ali ne, je odvisno predvsem od širše publike.

Naprednejše naprave, kamor sodi denimo naslednja generacija konzol, gotovo ponujajo velik del funkcionalnosti, ki jo nudi tudi PC. Združite te še z zmoglostmi kakšnega visoko-ločljivostnega predvajalnika in pokrili ste potrebe velike večine uporabnikov.

Velika prednost takšne kombinacije je, da je veliko lepša, zavzame manj prostora, deluje bolj tiho in porabi manj energije. Ne pravimo, da so medijski PC-ji slaba zadeva – ljubimo jih, uporabljamo jih – a ne predstavljamo si, da bi jih uporabljale naše babice ali naši starši. In ko želiš prodati nekaj kot ljudski standard, potem je tudi to tvoja ciljna publika.

vrhunci razvoja

#14

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJSO TEHNOLOGIJO

Povratak PowerVR

Ali se eden izmed prvih
prvakov kategorije 3D
vrača v ring? Odgovor je
verjetno pritrdilen

Vajeni smo, da se na trgu 3D grafičnih kartic bje bo med podjetjema nVidia in ATI. A v zgodnjih dneh pospešene 3D grafike se je vnela vojna med dvema drugima podjetjema. Verjetno se vsi spomnite legendarnega 3DFX, vam bomo pa odpustili, če vam je zdrsnil iz glave njegov prvi izzivalec. Ko so kartice Voodoo prišle na police prodajaln, so se za svoj prostor borile s karticami PowerVR PCX-1 angleškega podjetja VideoLogic. Pri obeh je šlo zgolj za pospeševalca 3D grafike, grafične kartice, ki bi vključevale 2D in 3D grafiko pa so bile šele v razvoju.

Kljub povezavi z Matroxom in Herculesom ter vključitvijo njihove tehnologije v Segino konzolo Dreamcast, pa na žalost tehnologiji PowerVR ni uspelo poleteti med oblake. PC kartica naslednje generacije, Neon 250, je potonila brez sledu, kartice Kyro, ki so se proizvajale pod licenco STMicroelectronics, pa so naletele le na mlačen odziv. Ko so se STMicro leta 2002 umaknili s trga, namenjenega PC-jem, je vse kazalo, da je zadnji žebelj dokočno zaprl krsto PowerVR. Ampak s PowerVR še zdaleč ni konec. Pravzaprav se lahko zgodi, da boste imeli to tehnologijo v zelo bližnji prihodnosti kar v svojem žepu.

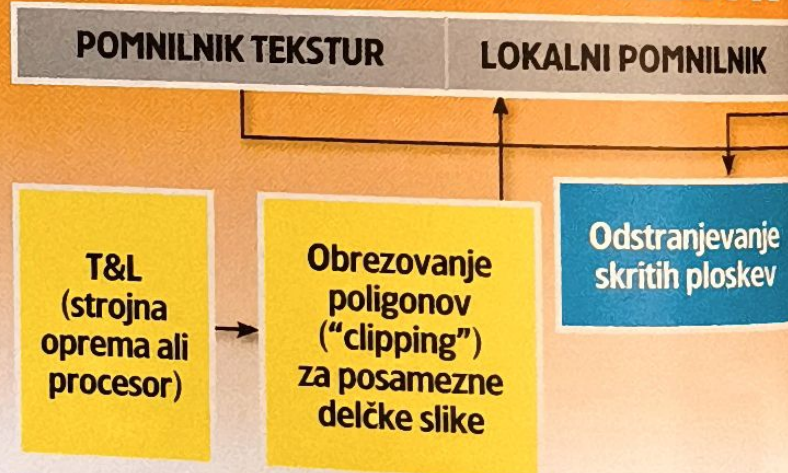
VIZUALNA ZGODOVINA

PowerVR se je razlikoval od konkurence po tem, da je uporabljal tehnologijo Tile-Based Deferred Rendering (TBDR). Namesto da bi porival poligone skozi cevovode, jih TBDR shrani v pomnilnik, dokler ni na kupu celotna slika. Nato razdeli sliko na posamezne pravokotnike ("tiles"). Ti se nato obdelajo eden za drugim, kar ima določene prednosti. Prva je ta, da je v grafični pomnilnik potrebno shraniti le tiste teksture, ki so pomembne za del slike, ki je trenutno v obdelavi, kar varčuje s podatkovno širino. Druga pa je, da sistem TBDR ugotovi, kateri poligoni bodo vidni, in nato samo na tiste vidne nalepi teksturo, s čimer varčuje s časom procesiranja.

Pri tradicionalnih metodah, ki temeljijo na sistemu "Z-Buffer" (Z-medpomnilnik), se renderirajo vsi poligoni, ne glede na to, ali so vidni ali ne. Šele ko so ustvarjeni vsi piksli in dobijo globinsko vrednost, se prekriti piksli zavržejo. Tako običajne grafične kartice v bistvu odelajo precej več podatkov, kot pa jih na koncu pravzaprav prikažejo na zaslonu.

PowerVR so ob njegovem
rojstvu podprli velikani Matrox,
Hercules in Sega.

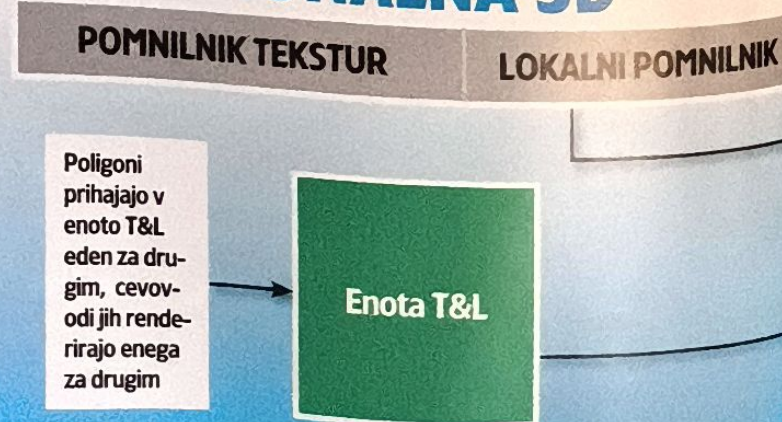
RENDERIRANJE POWERVR



KAKO TBDR VARČUJE S ČASOM

Pri sistemu Tile-Based Deferred Rendering se odstranjevanje skritih ploskev izvede pred samim teksturiranjem, zato se bodo renderirali samo piksli, ki se bodo na koncu tudi prikazali.

TRADICIONALNA 3D

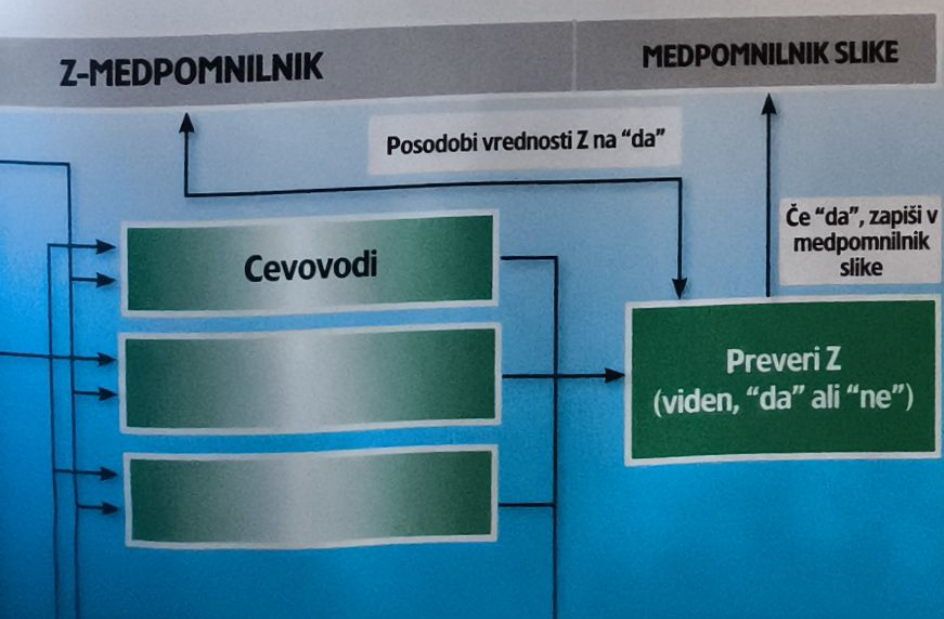
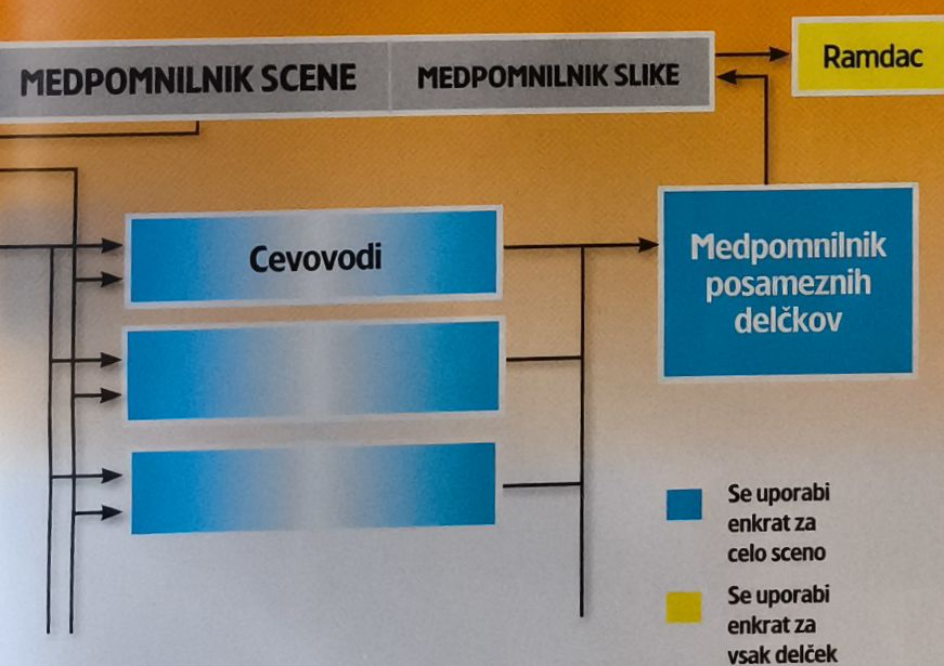


Z-MEDPOMNILNIK

Pri tradicionalnem pristopu do renderiranja z Z-medpomnilnikom (Z-Buffer), se 3D objekti oblečejo v teksture, še preden se prever, če bodo ti objekti sploh vidni, kar troši pasovno širino.

Tudi Sony Ericsson uporablja MBX v številnih novih telefonih.

Dellov Axim X50v ima Intelov PXA2700G, ki temelji na PowerVR MBX - začetek preporoda tehnologije PowerVR.



Bolj prefinjeni sistemi Z-Buffer, kot je denimo ATI-jev HYPER-Z, najprej izvedejo prvotne izračune pri nižjih ločljivostih in tako ugotovijo, ali bodo poligoni vidni ali ne. To sicer zmanjša količino nepotrebnega dela, vendar ga ne odpravi popolnoma, kot to stori TBDR. Intelove vgrajene grafične kartice poznajo metodo Zone Rendering, ki sicer razreže sliko na posamezne koščke in tako zmanjša obremenitev pomnilnika, vseeno pa ne znajo izpeljati odstranjevanja nepotrebnih poligonov.

In kako je PowerVR sploh lahko propadel, če se lahko pohvali s tako unikatno in mogočno tehnologijo? Preprosto povedano - varčevanje s časom in pomnilnikom enostavno ni bilo dovolj. PowerVR ni bil sposoben prinesiti grafičnih bonbončkov v visoki ločljivosti, ki jih igre zahtevajo. ATI in nVidia sta se te težave lotila z brutalno močjo in uspela. Ima pa omenjeno varčevanje svojo praktično vrednost zunaj igričarske arene. Ker TBDR ne potrebuje hitrega procesorja in veliko energije, ima potencial, da prinese hitro 3D grafiko v naprave, ki se napajajo na baterijo. In točno tu je PowerVR doživel ponovno rojstvo - v mobilnih telefonih in dlančnikih.

LAŽNA GRAFIKA

Ko je Intel začel z licenciranjem PowerVR, so nekateri sklepali, da bo to tehnologija, ki jo bodo v prihodnosti vgrajene grafične kartice tega podjetja uporabljale, še posebej, ker je bil sistem Zone Rendering že del Intelove arhitekture. Čeprav to še ni povsem izključeno, pa ima Intel pred očmi v glavnem procesorje XScale za dlančnike. V osnovi pa je licenciral PowerVR MBX pete generacije za svoje grafične koprocesorje PXA2700G. Ta tehnologija je že našla svojo pot med drugim tudi v Dellova dlančnika Axim X50v in X51v.

Tudi Texas Instruments, Samsung, Philips, Freescale, Renesas in Sunplus so licencirali MBX in ga sčasoma vgradili v svoje nabore čipov. MBX se uporablja za 3D zmogljivosti informacijskih sistemov za avtomobile podjetij Pioneer in Mitsubishi, še večji poudarek pa je na mobilnih telefonih. PowerVR lahko najdete v Motorolinem MS550 in še v kopici modelov podjetij Fujitsu in Mitsubishi na japonskem trgu. Nokina težko pričakovana serija N93 bo imela grafiko MBX, to tehnologijo pa bo imela tudi Segina platforma Sammy Aurora. Sony Ericsson ima cel kup telefonov z MBX. SO902i je sicer namenjen japonskemu trgu, zato pa bosta pred kratkim izdana modela P990 in M600 kmalu pristala v Evropi. Češnja na torti je verjetno podatek, da MBX uporablja tudi Sony Ericssonov W950i Walkman. Morda bo to najpomembnejši telefon letošnjega leta.

Namesto da bi izginil brez sledi, je PowerVR preprosto zamenjal področje delovanja. Njegovo ime bi lahko postalo sinonim za kvaliteto grafiko na mobilnih telefonih - nekaj, kar mu na PC-jih ni nikoli uspelo. In MBX je samo začetek. Naslednjo generacijo, PowerVR SGX, je, denimo, že licenciral Intel.

PowerVR SGX bo na voljo v treh okusih, z do osmimi cevovodi. Pri Imagination Technologies pravijo, da presega specifikacije OpenGL 2.0 in Microsoft Vertex in Pixel Shader Model 3. Res, PowerVR SGX je v marsikaterem pogledu vrhunec razvoja. Vsebuje tehnologijo Unified Scalable Shader Engine, ki združuje senčenje pikslov in verteksov na podoben način, kot to počne Xbox 360 s svojo tehnologijo združenih senčnikov (*Vrhunci razvoja #10, PCF50*). Poleg tega lahko uporabi svoj cevovod za senčenje pikslov za izvajanje kodiranja MPEG-4 in H.264, kar pomeni, da dlančniki in telefoni ne bodo deležni le dobrih 3D iger. PowerVR ne izključuje niti ponovnega pohoda na tržišče namiznih PC-jev, vednar za tako potezo zaenkrat še ni konkretnih načrtov. **PF**

NASLEDNJI MESEC
NASVIDENJE, JPEG
POD MIKROSKOP BOMO VZELI
WINDOWS MEDIA PHOTO, NASLEDNJI
FORMAT ZA SLIKE

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

www.digitalnakamera.si
tel 02 330 330

Digitalna Kamera

**NOVA ŠTEVILKA
ŽE V PRODAJI**

Revija za sodobnega fotografa



VSEBINA REVIJE

- ➔ TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006
- ➔ PRIMERJALNI TEST 100mm MAKRO OBJEKTIVOV
- ➔ NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- ➔ OPISI DEVETIH NOVIH FOTOAPARATOV
- ➔ RAZVIJTE SVOJE FOTOGRAFSKO OKO
- ➔ PROFIL: MILOŠ HORVAT

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

➔ **PODAJTE SE NA MAKRO SAFARI**

**BREZPLAČEN
CD-ROM**

FOTOGRAFIRANJE ZLATIH POKRAJIN, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV,
NAKUPOVALNI VODIČ...

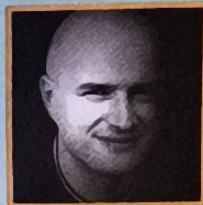
Letenje

Medtem ko berete tale uvodnik (rok trajanja samo do tretjega avgusta), vedite, da se vaš (ne)priljubljeni urednik strojnega krožka (manj kot 10% med vami ve, kaj strojni krožek v resnici je) nahaja v jedru monarhistične ureditve, ki ji pravimo Velika Britanija. Zakaj me pot vleče tja, vas čisto nič ne briga, pišem o tem zaradi nečesa drugega: zaradi prevoza. Glede na to, da so moje izkušnje z letenjem omejene na panoramski prelet in oblet naše obale z cessno, ki je, mimogrede, potrdila moje sume, da obstajajo tudi letalski mehaniki, ki so zanikrni površneži (vsi, ki opravljate poklic mehanika in ste dobri, ste seveda izvzeti), pa se bom sedaj prvič peljal z velikim letalom v drugo državo. Seveda je to odličen čas za izvajanje eksperimentov, zato vam bom že naslednji mesec lahko poročal, kako na let letala vplivata uporaba notesnikov, mobilnega telefona, brezžične povezave med notesniki (če bo le mogoče, tudi povezave na internet), žal pa ne bom mogel preskusiti Geigerjevega števca, ker je količina osebne prtljage omejena. Se pa bom potrudil in preveril, koliko prostora je v straniščih, konec koncev bo to odlična priložnost za vstop v klub "Nad 3000 metrov". Vroče poročilo sledi prihodnjič. Upam.

Dve v eni

Verjetno najbolj (metaforično) vroča grafična kartica doslej. **str. 44**

PCFormat -ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK

Njegova nova življenjska naloga je, da bo našel brezžični usmerjevalnik, ki bo signal spravil dve nadstropji višje in bo imel vgrajeno klimo.



UROŠ JAUŠOVEC

Izginil je na počitnice. Predvidevamo, da nekam, kjer je veliko tiste modre, slane zadeve, ki ji znanstveniki pravijo morje.



BARBARA BANOVIČ

Prav poletno je razpoložena, kar v bistvu pomeni, da je sitna, zadirčna in da odšteva minute do dopusta.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zanimivi ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij

V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smože na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva

Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseče naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup

Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje

Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.



ALJOŠA HANCMAN

Našel je števec, kot je tisti v reklamah za Axe, zdaj pa misli, da je Ben Affleck. Števec je še vedno na ničli.



TOMAŽ KOTNIK

Ta mesec je (prvič po dolgih letih) vse svoje članke zaključil še pred rokom, potem pa je izginil neznano kam.



GREGOR MRAZ

V trgovini s tehničnim blagom se je zlagal, da bo v *PCFormatu* supertest klimatskih naprav. Zdaj ga zebe.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

- str. 40** Najnovejši procesorji
- str. 44** GeForce 7950 GX2
- str. 50** Spletne kamere
- str. 52** Asus PhysX P1 128MB
- str. 52** D-Link DGL-4300 Gaming Router
- str. 52** Western Digital Passport Pocket Drive 6GB
- str. 53** Dazzle DVD Recorder/Dazzle Video Creator
- str. 53** Leadtek Winfast PX7300GT TDH
- str. 53** Linksys WRT300N in WPC300N
- str. 54** AVerMedia DVD EZMaker USB Plus
- str. 54** Akasa EVO 98
- str. 55** Yamada Mi-220X HDMI
- str. 55** Enermax Aurora
- str. 55** Navilock BT-313T GPS RDS/TMC
- str. 55** Sennheiser CX300

Čipi čips z dodatki

Intelov revolucionarni procesor Core 2 Duo se spoprime z AMD-evim najnovejšim Athlonom 64 na podnožju AM2. Za vas smo ločili procesorsko seme od plev

Vedno nižje cene, neverjetno pestra izbira in prvi pomemben skok v zmogljivostih procesorjev v zadnjih letih. Zdaj je prav gotovo najboljši čas za izbiro novega mlinčka za številke. Pedantneži kar vzemite svinčnik in papir v roko, če vas bo to spravilo v boljšo voljo, vsi ostali pa preprosto uživajte v dejstvu, da je prihod procesorja Core 2 Duo, Intelovega prvaka za namizne računalnike, trg procesorjev pošteno brnil v gonade.

Prej znan kot Conroe, zdaj Core 2 Duo, je preprosto najbolj razburljiv procesor zadnjih let. Je hitrejši, hladnejši, bolj učinkovit in bolje optimiziran za moderne aplikacije kot katerikoli procesor za namizne računalnike. Še bolj pomembno pa je, da se je Intel s Core 2 Duo

lahko odgovoriti.

V paleti izdelkov, ki jih ponujata AMD in Intel lahko najdemo vse, od poceni enojedrnih in dvojedrnih čipov do božjastno dragih, ubernavitih dvojedrnih pošasti. Da bi bila mešanica še bolj skrivnostna, Intel skupaj ponuja stare Pentiume D in čisto nove Core 2 Duo, AMD pa bo tudi prestrukturiral svojo ponudbo, saj so na trgu že prvi procesorji na podnožju AM2 s podporo za DDR2. Iskanje najboljšega razmerja med zmogljivostmi in tistim, kar dopušča vaš proračun, še nikoli ni bilo tako komplicirano.

Prav zato smo se tokrat odločili primerjati najbolj pomembne procesorje na trgu. Zbrali smo deset najboljših procesorjev z najbolj razumnimi cenami

Prav tako nismo pozabili na navdušence, zato smo pomembnejše čipe tudi navijali. Ne bomo vam še vsega izdali, lahko pa vam povemo, da je med izbranimi čipi nekaj takšnih, ki stanejo okoli 70 tisočakov, a so tako zmogljivi, da dosegajo ali celo presegajo zmogljivosti super-procesorjev, ki so še pred nekaj meseci stali praktično trikrat več. Za konec smo upoštevali tudi vse tiste uporabnike, ki iščejo bolj vsestransko rešitev, namesto morilskega procesorja za eno samo aplikacijo.

Kot predstavnike AMD-ja smo izbrali par poceni enojedrnih čipov, in sicer Sempron 3600+ in Athlon 64 3800+, in trio dvojedrnih Athlonov 64 X2, 4000+, 4400+ in 4800+. Vsa-kega od naštetih procesorjev smo testirali v sistemu s podnožjem AM2, a so približno enako zmogljive različice (razen X2 4000+ in Semprona 3600+) na voljo tudi za podnožja 939.

Kar dolgo zdaj že slavimo prihod procesorja Conroe, vendar pri nakupovanju ne zanemarite AMD Athlona.

Kot predstavnike Intela smo izbrali najhitrejši Conroe, 2,66GHz Core 2 Duo E6700 in dva cenejša modela Core 2 Duo, 2,13GHz E6300 in 1,83GHz E6200. Slednja imata le 2MB predpomnilnika. Da bi prikazali prednosti novih procesorjev, smo v kotel zabrisali še enojedrni Pentium 4 560 in najcenejši dvojedrni čip na svetu, Pentium D 805. Zdi se nam, da smo izbrali točno tiste procesorje, ki najbolj realno predstavljajo stanje na trgu. V test nismo vključili noro dragih čipov, kot so Intelovi Extreme Edition in AMD-jevi čipi FX. Sicer je res, da gre za čipe, o katerih vedno radi kaj napišemo, ko pa je govora o razmerju med zmogljivostmi in ceno, pa takšni čipi niso niti v isti ligi.

“Prej znan kot Conroe, zdaj Core 2 Duo, je preprosto najbolj razburljiv procesor zadnjih let”

spet udeležil dirke. Če imate Intel radi ali ne, je to odlična novica za vse nas, saj je zdrav Intel pogoj za večjo tekmovalnost s strani AMD, njegovega največjega tekmeca, to pa seveda pomeni hitrejši razvojne cikle in nižje cene. Tudi če naslednji procesor, ki ga boste kupili, ne bo Intelov, bo že sam obstoj Core 2 Duo zagotovil, da bo čip, ki ga boste izbrali, cenejši in hitrejši, kot bi bil drugače.

ANALIZA VPLIVA

Vpliv Coroeja v bistvu že čutimo. Cene Intelovih poslavljajočih se čipov Pentium D so v prostem padu, AMD pa se je moral posloviti od prestižnih nazivov večine dvojedrnih Athlonov 64 X2. Vse te novice so odlične, a boste imeli pri nakupu še vedno kar nekaj težav: za kateri procesor se torej dejansko splača odšteti cel kup denarja? Na to vprašanje ni

in jih brez milosti testirali, dokler niso omagali. Poleg pestre izbire sintetičnih testov smo ocenjevali še zmogljivosti v dejanskih aplikacijah, ki so najbolj pomembne za bralce PCFormat. Mednje seveda sodijo igre in zahtevna multimedijška opravila, vključno z najbolj neusmiljenim morilcem procesorjev, dekodiranjem videa H.264.

VROČA DEBATA

Glede na to, da so majhni računalniki, ki se podajo v dnevno sobo, vse bolj popularni, je vroč procesor velikanski problem. Zato smo seveda preverili tudi, kako vroči so testirani procesorji pri največjih obremenitvah.

Kakšni vati?

Kako pomembna je dejansko poraba

Če obstaja en sam kriterij, ki najbolje opiše propad Intelovih poslavljajočih se procesorjev Pentium 4 Netburst, je to prav gotovo poraba. TDP (Thermal Design Point – oddana toplota) za Pentiume D znaša kar 130W, kar pomeni, da so pravi energetski narkomani, ki močno obremenjujejo ključne komponente računalnika, kot sta osnovna plošča in napajalnik. Kontrast v primerjavi z AMD-jevimi znatno bolj varčnimi čipi Athlon 64 je vse preveč viden (ne pozabite, da so AMD-jeve specifikacije porabe veliko bolj konzervativne kot Intelove številke za TDP – razlika

med 130W Pentiumom D in 125W Athlonom 64 FX-62 je veliko večja, kot bi sklepali na podlagi samih številki).

S predstavitevjo Core 2 Duo pa je Intel igro s starim nasprotnikom abniti v svoj prid. Najhitrejši 2,66GHz Core 2 Duo na tokratnem testu je le 65W. AMD pa ni kar lenaril in je vrnil žogo z novo paleto posebej prirejenih varčnih čipov Athlon 64 X2. Za manjšo razliko v ceni je vsak od tokrat testiranih 89W modelov, torej 4000+, 4400+ in 4800+, na voljo tudi v 65W različici. Nanje se splača vreti oko, če sestavljate kak varčen majhen sistem ali če preprosto želite, da se vaš sistem ne bi kar takoj vdal pod težo procesorja visokega razreda in para zmogljivih grafičnih kartic.





Tona podatkov

Kaj se skriva pod pokrovom vašega izbranega procesorja ...

	AMD SEMPRON 3600+ AM2	AMD ATHLON 64 3800+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4000+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4400+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4800+ AM2	INTEL PENTIUM 4 560	INTEL PENTIUM D 805	INTEL CORE 2 DUO E6300	INTEL CORE 2 DUO E6400	INTEL CORE 2 DUO E6700
Jedra	Eno	Eno	Dve	Dve	Dve	Eno	Dve	Dve	Dve	Dve
Frekvenca	2,0GHz	2,4GHz	2,0GHz	2,2GHz	2,4GHz	3,6GHz	2,66GHz	1,86GHz	2,13GHz	2,66GHz
Podnožje	AM2	AM2	AM2	AM2	AM2	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
Proizvodna tehnologija	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon
Predpomnilnik L2	256k	512k	2x 1MB	2x 1MB	2x 1MB	1MB	2x 1MB	2MB	2MB	4MB
Ukazni cevovodi	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	12/17 stopenj (int/fp)	31 stopenj	31 stopenj	14 stopenj	14 stopenj	14 stopenj
64-bitna podpora?	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Poraba	62W	89W	89W	89W	89W	115W	95W	65W	65W	65W
Podprti nabori čipov	nVidia NForce 590, ATI Xpress 3200	nVidia NForce 590, ATI Xpress 3200	nVidia NForce 590, ATI Xpress 3200	nVidia NForce 590, ATI Xpress 3200	nVidia NForce 590, ATI Xpress 3200	Intel 915, 925, 945, 955, 965, 975	Intel 945, 955, 965, 975	Intel 965, 975	Intel 965, 975	Intel 965, 975

Frekvenca šteje

Kako smo pritisnili na Intelove in AMD-jeve nove otročičke

Namestite vodno hlajenje, zvišajte napetost in se pripravite na polet. To je mantra vseh, ki se navdušujejo nad navijanjem. Pri PCFormatu pa se zavedamo, da je za večino navadnih smrtnikov navijanje početje, pri katerem se moramo zadovoljiti z obstoječim hlajenjem.

S tem v mislih smo naše teste obdržali na trdnih tleh. Uporabljali smo samo standardne načine zračnega hlajenja, spreminjanje nastavitv v BIOS-u pa smo omejili samo na višanje frekvence vodila. Naši rezultati so torej minimum, ki ga lahko pričakujete od testiranih čipov. Kakšnih frekvenc je torej zmožen Intelov nov morilski procesor? Žal vam ne moremo

dati dokončnega odgovora.

Osnovna plošča 975BX, ki smo jo za ta test dobili od Intela, ni najbolj prijazna do navdušencev, saj omejuje navijanje na največ 30 odstotkov, kar najcenejši, 1,86GHz Core 2 Duo E6300 doseže brez vsakih zapletov. Pri tem pa vedite naslednje: rezultat je frekvenca, ki znaša kar 2,4GHz, prinaša zmogljivosti, ki presegajo zmogljivosti najhitrejšega procesorja, ki ga AMD ta trenutek ponuja, noro dragega Athlona 64 FX-62. Tak rezultat je preprosto osupljiv za čip, ki stane le okoli 50.000 SIT. Še bolj pomembno pa je, da je na račun tega procesorja Intelov cenejši dvojedr-

ni Pentium D 850 popolnoma zastarel in že praktično odvečen. Oba čipa smo v testnem računalniku navili, kolikor je šlo, in Core 2 Duo je bil za kar 50 odstotkov hitrejši. Glede na to, da je razlika v ceni smešno majhna, je tekme že kar takoj konec.

Če se pomaknemo korak više na Conroejevi lestvici, je 2,66 GHz E6700 enako impresiven, ko je navit, saj znaša frekvenca kar 3,2GHz. Pri takšni frekvenci je Core 2 Duo dobesedno nepremagljiv, saj je porazil prav vse pri kodiranju medijskih datotek, Far Cry pa je z njim delal tako božjastno hitro, da smo samo obnemeli. Kar zadeva AMD-jevo

izbiro, je Athlon 64 X2 4000+ očitno najboljša izbira za vse, ki bi radi navijali. 40-odstotno zvišanje frekvence s klasičnim hladilnikom in napetostmi je izjemen rezultat, še bolj noro pa se nam zdi, da je ta procesor navit celo hitrejši od znatno dražjega 4800+.

Številke so že mogoče impresivne, a se bodo Athloni morali kar pošteno potruditi, da se bodo lahko kosali z Intelovim vstopnim procesorjem Core 2 Duo – še posebej, če pomislite, da bo E6300 z malo navijanja lahko tekel celo hitreje kot 2,4GHz.

LEGENDA

- AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2 @ 2.8GHz
- AMD Athlon 64 X2 4800+ AM2 @ 2.75GHz
- Intel Pentium D 805 @ 3.5GHz
- Intel Core 2 Duo E6300 @ 2.4GHz
- Intel Core 2 Duo E6700 @ 3.2GHz
- AMD Athlon 64 FX-62

*AMD Athlon 64 FX-62 pri privzeti frekvenci je dodan za primerjavo



Kako smo testirali

Predrzni čipi so si zaslužili par poštenih po riti. Tukaj so kuhalnice, ki smo jih uporabili

PCFormatova testna postelja za testiranje procesorjev je imela gigabajt najhitrejšega podprtega pomnilnika DDR2 za vsak čip, grafično kartico GeForce 7900 GTX, hiter disk SATA II in seveda

Windows XP SP2. Za razliko od drugih, bolj ozko usmerjenih komponent (kot so na primer grafične kartice), mora procesor opravljati kar nekaj različnih opravil, zato smo jih zabrisali v celo serijo naj-

različnejših testov. Želeli smo videti, kako učinkovito kodirajo in dekodirajo medijske datoteke, kako dobro upravljajo s pomnilnikom in pretokom podatkov in seveda, kaj prinašajo v igrah. Kot

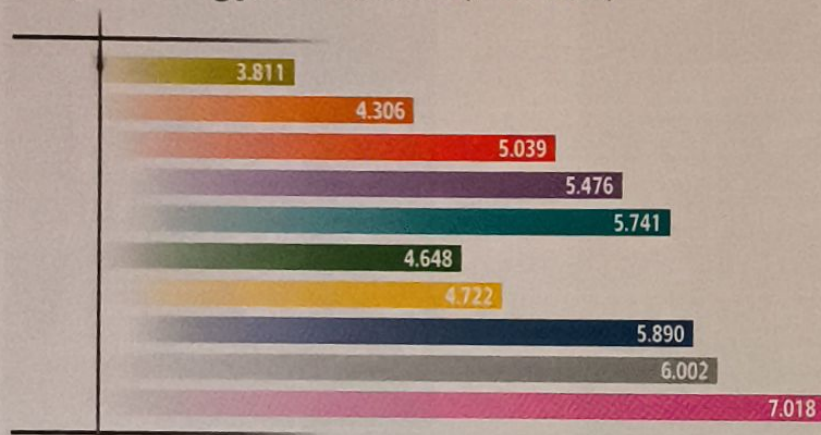
lahko vidite, novi pob v ulici porazi konkurenco na vseh področjih, zato je nakup le-tega praktično edino, kar se splača za moderne računalnike. Berite naprej, da boste izvedeli še več...

LEGENDA

AMD Sempron 3600+ AM2	Intel Pentium 4 560
AMD Athlon 64 3800+ AM2	Intel Pentium D 805
AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2	Intel Core 2 Duo E6300
AMD Athlon 64 X2 4400+ AM2	Intel Core 2 Duo E6400
AMD Athlon 64 X2 4800+ AM2	Intel Core 2 Duo E6700

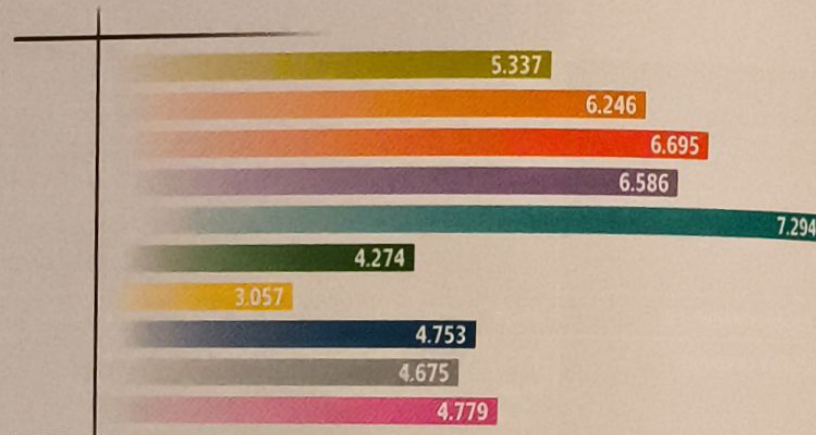
PCMark05

Skupne zmogljivosti sistema (PC Mark)



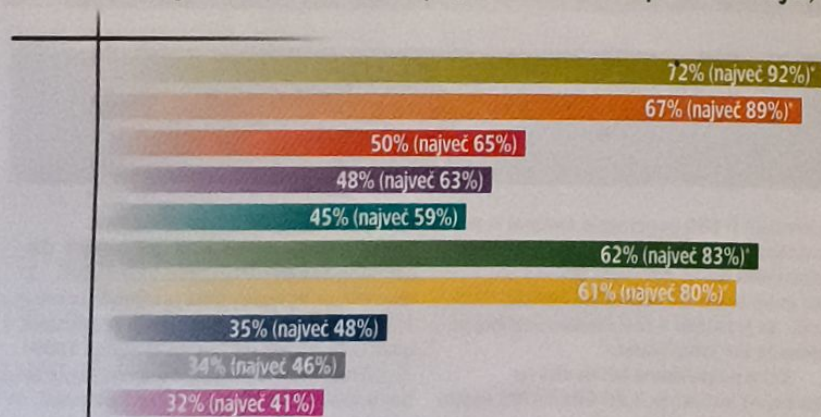
Sisoft Sandra

Podatkovna širina pomnilnika (MB/s)



Video H.264 1080p

Dekodiranje H.264 1080p (zasedenost procesorja)



*Procesor je izpuščal slike med dekodiranjem H.264

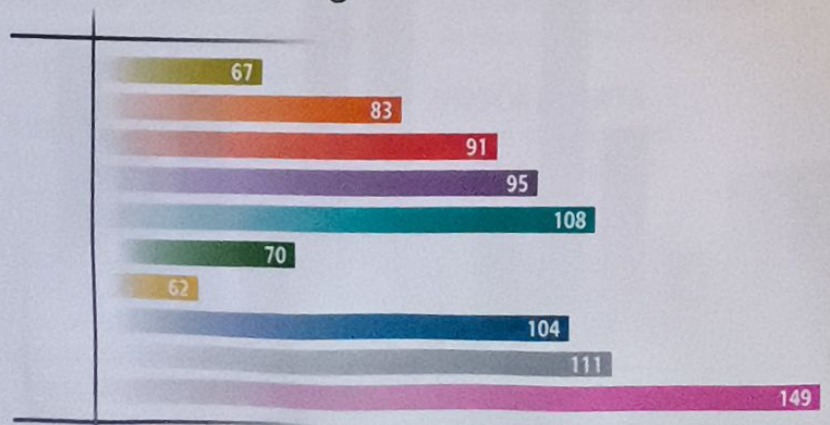
Kodiranje videa WMV9

Kodiranje videa WMV9 (minute:sekunde)



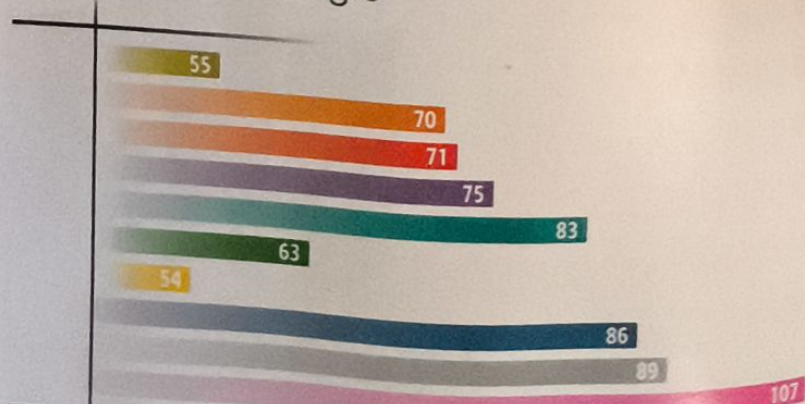
Half-Life 2: Lost Coast

Slike v sekundi med igro



Far Cry

Slike v sekundi med igro



Več za vaš denar

Kako poiskati pravo razmerje

Zmogljivosti so prav fina stvar, s tem se boste prav gotovo strinjali. Ko je govora o računalniških komponentah, pa zapravljanje večjih količin denarja kar pogosto pomeni, da dobite manj, vsaj kar zadeva vrednost za denar. Da bi prikazali vedno bolj pomembno razmerje med zmogljivostmi in ceno, smo veleumi pri *PCFormatu* izvedli nekaj

možgane parajočih izračunov. Za vsak čip smo namreč izračunali, koliko je vredna vsaka renderirana slika v *Half-Life 2: Lost Coast* in koliko boste odšteli za vsakih 100 točk v *PCMark05*. Rezultati so resnično presenetljivi. Naš test zmogljivosti proti odštetemu znesku smo izvajali pri standardnih delovnih frekvencah.

Hladni čipi

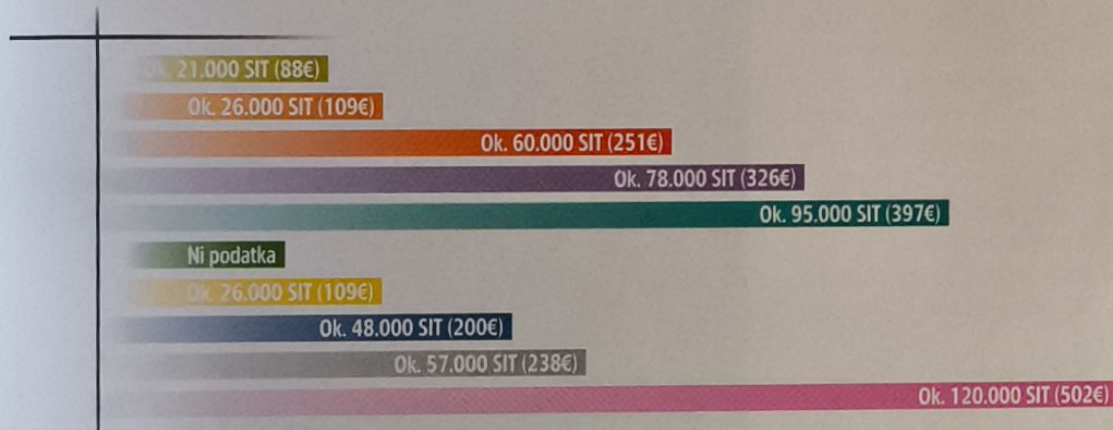
Kako vroči so novi procesorji?



Barvne oznake v tem grafu so iste kot na prejšnji strani.

Predvidena cena

Rezultati, ob katerih se bo vaši denarnici zmešalo



	AMD SEMPRON 3600+ AM2	AMD ATHLON 64 3800+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4000+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4400+ AM2	AMD ATHLON 64 X2 4800+ AM2	INTEL PENTIUM 4 560	INTEL PENTIUM D 805	INTEL CORE 2 DUO E6300	INTEL CORE 2 DUO E6400	INTEL CORE 2 DUO E6700
Cena za sliko, Half-Life 2	307,05 SIT	310,5 SIT	662,4 SIT	817,65 SIT	879,75 SIT	ni podatka	417,45 SIT	465,75 SIT	514,05 SIT	810,75 SIT
Cena za 100 točk, PCMark05	545,1 SIT	600,3 SIT	862,5 SIT	1.411,05 SIT	1.662,9 SIT	ni podatka	552 SIT	817,65 SIT	948,75 SIT	1.725 SIT

Zaključek

Je hiter, je drzen in absolutno vodi na poti v prihodnost

Brez dvoma je Intelov Core 2 Duo neverjeten dosežek. Ker ste prav gotovo brali o naših prvih izkušnjah s tem procesorjem pred dve-ma mesecema, vam je jasno, da so razli-čice Conroejev z visokimi frekvencami več kot fantastične. Pri privzeti frekvenci Core 2 Duo E6700 ni samo prav poni-žujoče hitrejši od AMD-jeve konkurence, Athlona X2 4800+, temveč je celo hitrejši od najboljšega AMD-jevega čipa, FX-62. Navit na 3,2GHz je E6700 daleč najhitrejši procesor, kar smo jih kdaj videli.

Čeprav je E6700 prav osupljiv, pa ni najbolj impresiven član nove družine Core 2 Duo. Ta naziv si je prisvojil manjši bratec z velikanskim potencialom, Core 2 Duo E6300. No, pa povejmo na glas: če je naš testni primerek pravi predsta-vnik čipov, ki se bodo znašli na policah trgovin, in če bo Intel držal obljubo, da bo ta procesor stal pri nas manj kot 50 tisočakov (članek je nastajal teden dni

pred prihodom procesorja v trgovine), bo E6300 najboljši procesor doslej. Kako bi drugače opisali procesor, ki ima neverjetno užitno ceno, istočasno pa po zmogljivostih prekosi doslej najhitrejši procesor na našem planetu? Tudi navad-ni smrtniki, katerih denarnice niso neu-sahljive, si bomo lahko torej privoščili neverjetne procesorske zmogljivosti. Ker ima le 2MB vgrajenega predpomnilnika, ta procesor tudi zanika vse govorice, da je Intelova nova arhitektura pretirano odvisna od predpomnilnika.

IN POTEM?

Ali je še kaj upanja za AMD? Conroe bo očitno praktično ubil vse trenutne AMD-jeve procesorje srednjega razre-da in modele visokega razreda.

Malce nižje po lestvici pa AMD-ju vseeno dobro kaže. Athlon 64 X2 4000+ je sam po sebi prav fin čip. Tako kot Opteron, ima tudi ta po 1MB pred-pomnilnika na vsako jedro in omogoča

kar nekaj poštenega navijanja. V bistvu ne vidimo pravega razloga, da bi zapravili en sam tolar več za katerikoli drugi Athlon 64 X2 s standardno porabo. Kar zadeva AMD-jeve nove dvojne čipe z nizko porabo, pa še ne moremo dati nobenega odgovora, saj nam iz AMD-ja niso poslali niti enega vzorca, ki bi ga lahko preizkusili.

Prihod Core 2 Duo pa je tudi zabil zadnji žebelj v krsto enojedrnih procesorjev. Zakaj bi plačali 30 tisočakov za še komaj spodoben enojedrni čip, če lahko za 50 tisočakov dobite dvonedrni procesor, ki je praktično noro zmogljiv? **PCF**

Vsem ostalim čipom bi lahko kar takoj odklenkalo. Intel ponuja ceno, zmogljivosti in možnost navijanja.



TURBO DVOJČEK

nVidia GeForce
7950 GX2

Dva noro hitra grafična procesorja. Ena požrešna 3D kartica. PCFormat si priveže največji napajalnik na svetu za električno izkušnjo...

Cena Ok. 130.000 SIT (544€) **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Kot delanje dojenčkov in povzročanje vojn, je iskanje najboljših zmogljivosti očitno zapisano v človeškem genomu. Naj gre za ventile v motorju, jedra v procesorju ali reže v opekaču – podjetni in moči željni profesionalci so skozi človeško zgodovino vedno iskali boljši izkoristek. Zato nas ne čudi, da je nVidia krepko zakorakala na pot iskanja pravega dvojedrnega grafičnega procesorja. Ta izdelek, GeForce 7950 GX2, je fizični naslednik kartice 7900 GTX z dvema grafičnima procesorjema, ki je bila tako problematična, da nikoli ni bila na voljo kot

presejala 200 tisočakov. Au.

GX2 pa ponuja zmogljivosti sistema SLI na eni sami kartici PCI-Express, saj gre v bistvu za par jeder 7900 (G71), od katerih ima vsako 512MB pomnilnika GDDR3 in lasten hladilnik, tako da še najbolj spominja na tesen objem kartic v SLI. Ne zafrkavamo vas. Le oglejte si sliko – v bistvu gre za dve zlepljeni kartici. GX2 je zajeten sendvič tehnologije, in če pomislimo na titanski hladilnik na 7900GTX, je težko verjeti, da lahko majcena hladilnika na GX2 držita na vajetih tako zmogljiva procesorja.

Zanimivo pa je, da ne gre za čisto standardna procesorja G71. Tečeta namreč pri 500MHz, pomnilnik pa pri 1200MHz, kar je

“GX2 ponuja zmogljivosti sistemov SLI v eni sami kartici na vodilu PCI-Express. Ne zafrkavamo vas, le oglejte si sliko na desni“

samostojna komponenta, temveč le kot del popolnoma nesmiselnega sistema SLI s štirimi grafičnimi procesorji, ki so jih ponujali določeni prodajalci po svetu. Edina grafična kartica z dvema procesorjema, ki je bila kdaj na voljo, je bil Asusov N7800GT s parom jeder G70, pa še tega je krasila nora cena, ki je krepko

znatno manj kot pri 7900GTX 650/1600MHz, če ste mogoče pozabili). Rezultat je, da sta kartici sami po sebi počasnejši od modelov GTX, imata pa še vedno po 24 cevovodov za obdelavo pikslov. Ena od prednosti nižjih frekvenc je seveda manj segrevanja, zato sta tudi hladilnika manjša. Vsaka polovica 7950 je v bistvu identična jedru Go 7900, nVidiinemu najnovejšemu grafičnemu procesorju za notesnike, ki ima nižjo frekvenco od namiznih modelov in s tem nižjo porabo, posledično pa se tak procesor seveda manj segreva.

Na papirju je nova kartica zmogljivostno torej nekje med 7900 GT in 7900 GTX v SLI. Pomembno je tudi dejstvo, da so na ta račun postali računalniki s štirimi grafičnimi procesorji v SLI realnost. Kot vam bomo dokazali z rezultati naših testov, pa so najzmogljivejše grafične kartice visokega razreda precej omejene z zmogljivostmi procesorja, pa naj bo ta še tako dober. Če v enačbo ne vržete čipa nove generacije, kot je na primer Core 2 Duo, se o računalniku s štirimi grafičnimi procesorji sploh ne splača razmišljati.

Ali bo 7950 GX2 obstoječe sisteme z eno ali dvema karticama v SLI/CrossFire odpihnil s trga? No, to je pa odvisno od zmogljivosti, ki jih kartica ponuja za zahtevan denar, kar se tukaj trudimo ugotoviti.

KAKO SMO TESTIRALI

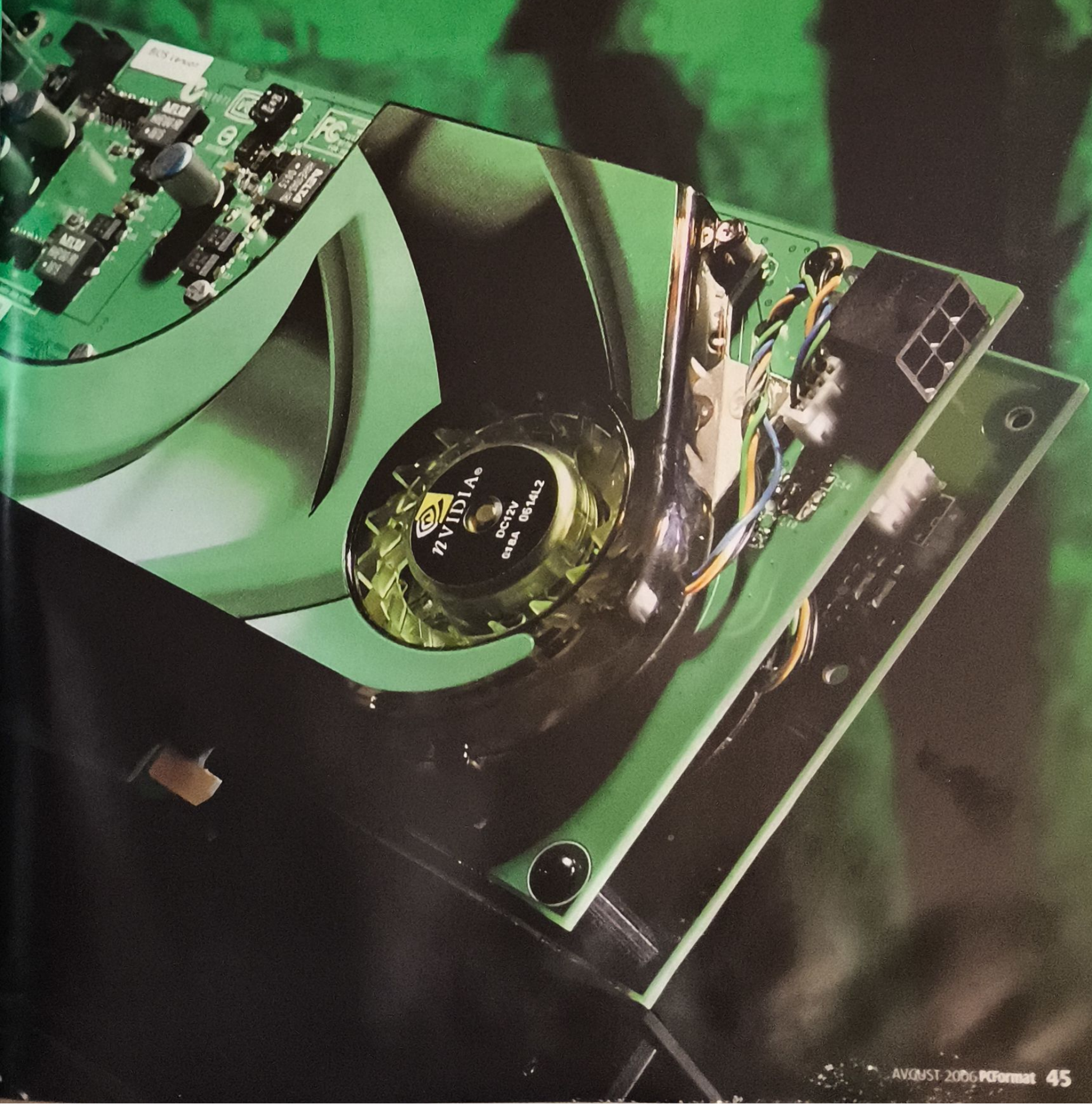
Testiranje novega prvaka

Zmogljivost v igrah je najpomembnejša, zato se nisimo preirano obremenjevali s sintetičnimi testi in smo se zanesli samo na 3DMark06. Za testiranje v igrah smo uporabili Half-Life 2: Episode One in Quake IV (s popravkom za delovanje z dvojedrni procesorji) ter zmogljivostne teste v FEAR ter s Frops zajete slike v sekundi v Oblivionu, konkretnije v besno zahtevnem Velikem gozdu.

Poigrali smo se tudi z nastavitvami: za testiranje standardnih samostojnih kartic in 7900GT smo uporabili ločljivost 1.280x1.024 z 2x gla-

jenjem robov in 4x anizotropnim filtriranjem ter znatno bolj zahtevno ločljivost 1.600x1.200 s 4xAA in 8xAF. Za sisteme visokega razreda (X1900 XT CrossFire, 7900GTX SLI in 7950GX2) smo pognali še tretji test, in sicer pri 1.920 x 1.440 s 4xAA in, kjer je bilo mogoče, 16xAF, da bi videli, kako se obnesejo veliki. Za konec smo pognali še FEAR pri zahtevnih nastavitvah z Athlonom 64 3800+, da bi prikazali, kako procesor vpliva na zmogljivosti sistema oziroma na kakšen način lahko omeji zmogljivosti grafičnih kartic.

“Ali bo 7950 GX2 obstoječe sisteme z eno kartico ali dvema v SLI/CrossFire odpihnil s trga?”



Analiza

GX2 smo postavili na progo, skupaj z največjimi tekmeci

Kot smo pričakovali, se 7950 GX2 po zmogljivostih uvršča med 7900GT in 7900GTX v SLI, zmogljivostna tehnika pa se pri tem rahlo preveša v smer GTX. Pri tem je zanimivo, da je GX2 cenovno primerljiv s parom najcenejših kartic 7900GT, kar smo jih uspeli najti. Razlika med GX2 in parom GT v SLI je precejšnja, in sicer v prid GX2. Pri nižjih ločljivostih so rezultati približno enaki, pri 1.600x1.200 pa GX2 prevzame vodstvo.

Razlika med GX2 in parom 7900GTX je minimalna, res pa se občuti komaj pri ločljivosti 1.920x1.440, pa še to samo v najzahtevnejših igrah, kot sta *FEAR* in *Oblivion*. Par GTX je zmogljivější, a le malenkostno. GX2 pa absolutno porazi vse samostojne kartice v večini testov, še posebej pri višjih ločljivostih. 7950 GX2 ponuja daleč največ za zahtevan denar pri ločljivostih nad 1.280x1.024. Za ceno para kartic GT dobite znatno višje zmogljivosti, za kar pošten kupček denarja manj, kot bi ga morali odšteti za par kartic GTX, pa dobite skoraj primerljive zmogljivosti. To je enačba, ki bi jo znal rešiti vsak pravek.

“Razlika med zmogljivostmi GX2 in 7900 GTX v SLI je minimalna”

GX2 se odlično obnese tudi v primerjavi z ATI-jevimi karticami, saj ga v vseh testih poseka samo X1900XT v CrossFire. ATI se veliko bolje obnese v *Oblivionu*; en sam XTX brez težav prehitel GX2, celo pri 16x12, je pa rezultat precej drugačen v *FEAR*, kjer se GX2 bolje obnese kot CrossFire pri višjih ločljivostih. Izbera kartice pa je seveda omejena z vašimi zahtevami in proračunom. Če ne nameravate ničesar poganjati prek ločljivosti 1.280 x 1.024, se vam bolj splača nakup ene same kartice, saj sistemi z dvema karticama pri tej ločljivosti ne doprinesejo znatnega izboljšanja zmogljivosti.



Tanka kot papir? Pa še kaj. Tale debelušček se za povrh še precej greje.

SPECIFIKACIJE	PROCESOR/ POMNILNIK	HITROSTI PROCESORJA/ POMNILNIKA (MHz)	CEVOVODI ZA OBDELAVO PIKSLOV	OKV. CENA (1000 SIT)
RADEON X1900 XT	R580/512MB GDDR3	625/1450MHz	16 (48)	100
RADEON X1900 XTX	R580/512MB GDDR3	650/1550	16 (48)	115
RADEON X1900 XTX CrossFire	R580/512MB GDDR3 (x2)	625/1450 (x2)	16 (48) (x2)	210
NVIDIA 7900GT	G71/512MB GDDR3	450/1320		70
NVIDIA 7900GTX	G71/512MB GDDR3	650/1600	24	115
NVIDIA 7900GT SLI	G71/512MB GDDR3 (x2)	450/1320 (x2)	24	135
NVIDIA 7900GTX SLI	G71/512MB GDDR3 (x2)	650/1600 (x2)	24	230
NVIDIA 7950 GX2	G71/512MB GDDR3 (x2)	500/1200 (x2)	24	130

OMEJITVE

Podobni rezultati v *Quake* kažejo, kako na grafične zmogljivosti vpliva procesor. Kartice višjega razreda se že mogoče trudijo, da bi prebile zmogljivostni zid, a kaj, ko se vse zaus-tavi pri procesorju. Te omejitve so še najbolj vidne v sistemih CrossFire, ko komaj slišite tiste gigantske ventilatorje na X1900XTX, saj je očitno, da se še zdaleč ne vrtijo pri polni hitrosti. V sistemih z eno samo kartico X1900XTX se pri višjih ločljivostih zdi, kot da se računalnik pripravlja na vzlet: turbina tuli kot zmešana in res lahko občutite, kako obremenjen je grafični procesor. Da bi pokazali, kako so sistemi odvisni od procesorja, smo pognali še dodatne teste v *FEAR*, in sicer z Athlonom 64 3800+. Rezultati so bili znatno nižji v čisto

vseh testih. Procesorji morajo biti hitri, in tukaj Conroe sede kot prst v jagodno marmelado.

Če si ogledate tabelo, boste videli malce čudna različne rezultate med samostojnimi karticami in sistemi z dvema karticama. Tipičen primer je X1900XTX, ki je sam boljši v *Oblivionu* pri 1.600x1.200 kot sistem CrossFire – in to za kar 23%. Razlog za to je, da ima CrossFire – in tudi SLI – del procesorskega časa rezerviran za pogovor med karticama. Zdi se, da je škoda, da se lahko dve kartici v napačni igri in pri napačni ločljivosti dejansko obneseta slabše kot samostojne kartice. Res pa je, da so takšni primeri redki. V 99% primerov SLI in CrossFire sisteme z eno samo kartico pojesta za zajtrk.

Izbor
uredništva
PCFormat

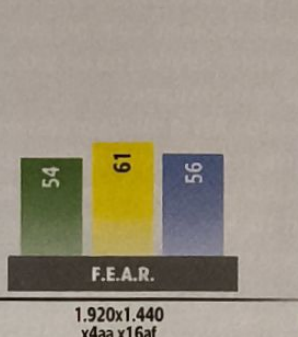
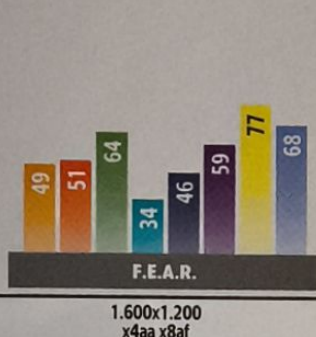
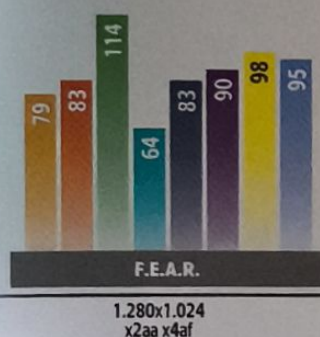


Celo s temi majcenimi hladilniki se lahko GX2 mirno kosa s parom kartic 7900 GTX. Noro.

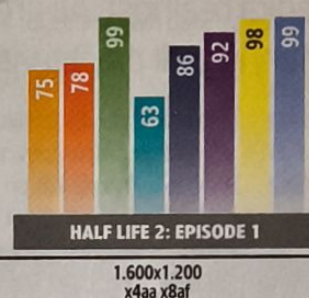
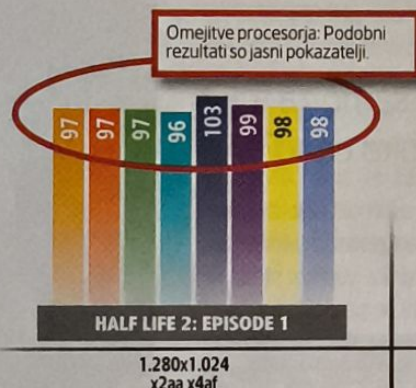
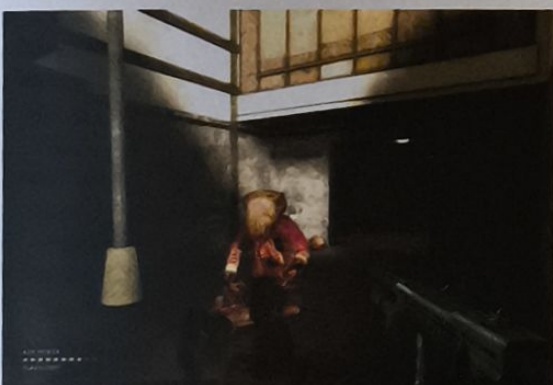
Testiranje grafičnih pošasti

Oglejte si, kako so kartice besno rjevale v naših testih

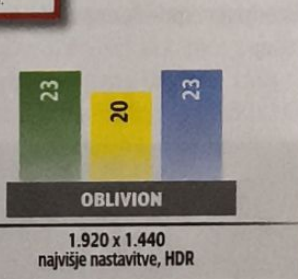
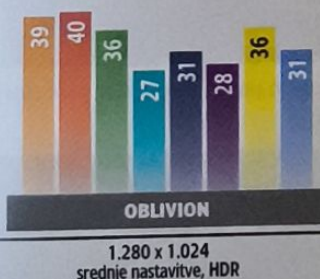
ATI Radeon X1900 XT ATI Radeon X1900 XTX ATI Radeon X1900 XT CrossFire Nvidia 7900 GT Nvidia 7900 GTX Nvidia 7900 GT SLI Nvidia 7950 GTX SLI Nvidia 7950 GX2



F.E.A.R.: Napredni senčniki so zahteven test.



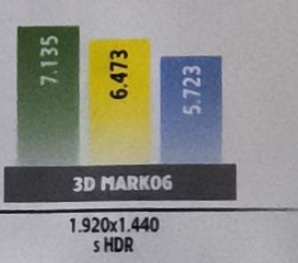
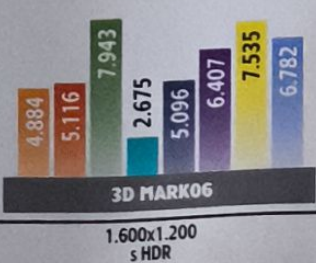
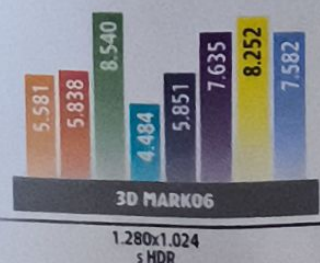
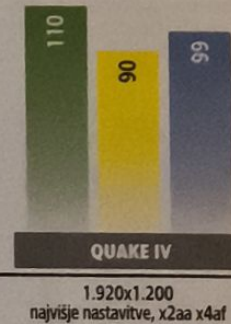
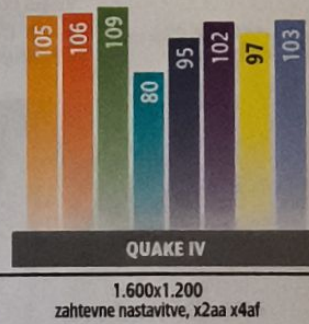
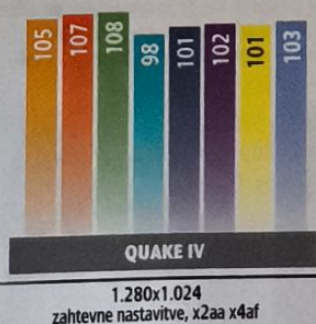
HL2:E1: Nekatere kartice so težko dihale.



Oblivion: Najtrši oreh za grafične kartice ta hip.



Quake IV: ATI je končno osvojil aplikacije OpenGL.



3DMark06: Sicer uporaben, a ne absolutno merilo.

DirectX 10

Nova moč grafičnih procesorjev

Unificirani senčniki v DX10 so sanje vsakega razvijalca, saj bodo revolucionarizirali način, na katerega grafične kartice opravljajo svoje delo. Če povemo na kratko: DX10 bo kateremukoli cevovodu omogočil opravljanje katerekoli naloge, namesto da bi cevovodi počivali, kadar jim ni naročeno, naj opravljajo točno določeno delo.

Grafični procesorji bodo tako veliko učinkovitejši. Žal pa DX10 za XP ne bomo nikoli dočakali, saj je prirejen samo za Visto, zahteval pa bo tudi posebne grafične kartice.

Bosta pa ATI in nVidia predstavila še vsaj eno revizijo kartic DX9 do izida DX10. Če bi radi izvedeli več, obrnite na stran 10, kjer smo se razpisali o trenutnem stanju na trgu.



SLI krat 2

Sladke sanje – in manj sladka realnost. Ali gre samo za trik? Se nam splača počakati nanj in tudi plačati visoko ceno?

Da, že danes lahko kupite sistem s štirimi grafičnimi procesorji (prek interneta, seveda). In, da, 7950 GX2 bo sčasoma znal delati kot druga kartica za norijo s štirimi jedri, čeprav takšnih sistemov nVidia trenutno še ne podpira. Zaenkrat para kartic 7950 ne boste mogli pripraviti do skupnega delovanja. Ob zaključku redakcije so bili gonilniki še vedno samo v beta različici in ne podpirajo skupnega delovanja dveh kartic, tako da so vse domneve samo teorija. Če je ta test kaj dokazal, je, da je ozko grlo pri zmogljivostih v bistvu procesor. V računa-

Inik bi lahko stlačili štiri, osem ali celo dvajset grafičnih procesorjev, pa *Quake* še vedno ne bo tekel hitreje kot pri malce več kot stotih slikah v sekundi. Če bi, bi se pa našla kakšna druga komponenta, ki bi vse skupaj zavirala. Edini razlog, da bi si omislili sistem s štirimi grafičnimi procesorji, je nakup kakšnega megalomanskega, 30-palčnega monitorja z noro ločljivostjo, na katerem bi bile igre še vedno igralne. Za 99,9% nas, smrtnikov, pa je tak sistem samo predmet poželjenja in mokrih sanj.



Dellov sistem s štirimi grafičnimi procesorji je pokazal omejitve procesorja.

Kvaliteta slike

ATI-jeve kartice že od nekdaj veljajo za najboljše, ko je govora o kvaliteti slike. Ali to še vedno drži?

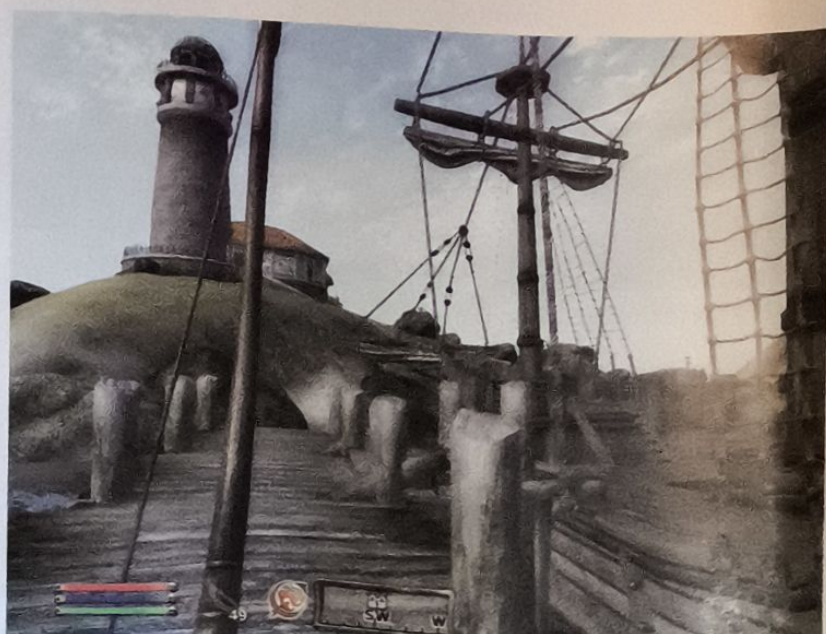
Stvar je taka: ATI-jeve kartice lahko istočasno prebavijo HDR in glajenje robov, čeprav so zmogljivosti obupne; nVidiine kartice tega še ne zmorejo in verjetno tudi ne bodo zmogle, dokler luči dneva ne bo ugledala serija 8.

nVidiine kartice zmorejo oba učinka v *HL2:E1*, česar pa ne upoštevajte; možnost ne šteje, ker pogon Source ne renderira

pravi HDR, temveč samo serijo učinkov, ki daje podobne rezultate. Tudi učinki glajenja robov so z ATI-jevimi karticami bolj čisti in jasni kot z nVidiinimi.

Veliko uporabnikov nVidiinih kartic je povedalo, da slika utripa, če je glajenje robov vključeno. Nekateri čudaške težave je mogoče odpraviti z ročno nastavitvijo visoke kval-

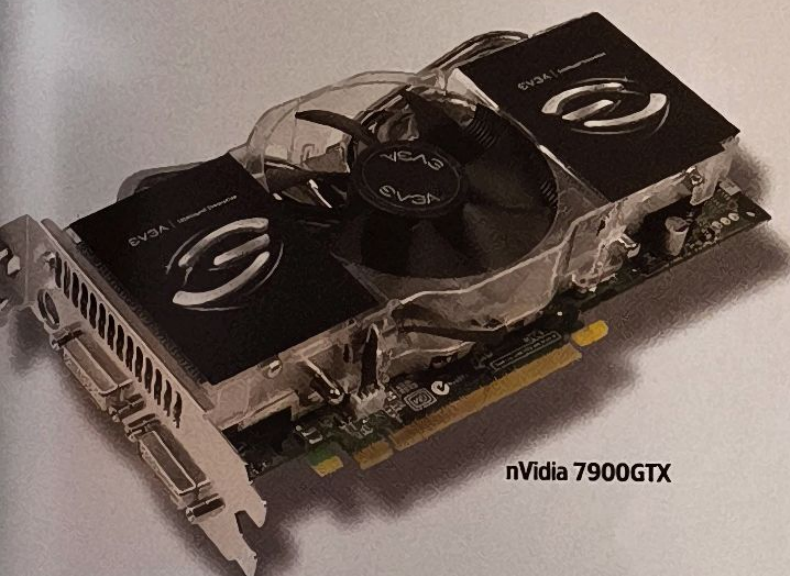
itete v nVidiinih gonilnikih, a rezultati še zdaleč niso tako dobri kot pri ATI-jevih karticah pri visoki kvaliteti. ATI torej še vedno vodi, kar zadeva kvaliteto slike, možnost renderiranja 6x glajenja robov pa tudi naredi svoje. Samo pogledajte...



ATI (levo) NV (desno) Kot lahko vidite, X1900XTX lepše renderira teksture v daljavo. Pogledajte deske pomola in primerjajte kvaliteto slike z GX2.



nVidia 7900GT



nVidia 7900GTX



ATI Radeon X1900 XT



ATI Radeon X1900 XTX

Navijanje

Že zdaj je odlična, a kako zmogljiva še lahko postane? Kot smo ugotovili, znatno. In to je odlična novica za nas in vas

Glede na to, da gre za dve kartici v eni, 7950GX2 ni kartica, na katero bi preprosto nabili drug hladilnik. Če bi se radi lotili navijanja, se boste morali sprijazniti s privzetimi hladilniki. In ni hudič, da nam ne bi iz kartice uspelo iztisniti še dodatnih 10 slik v sekundi pri 1.600x1.200.

Tako pač gre to. Jedri z nižjo frekvenco si želita biti samo svobodni... dovolj svobodni, da se lahko kosata s parom 9700 GTX v SLI, če bi radi bolj natančno primerjavo. Resno. Privzeti frekvenci 500/1.200MHz smo uspeli spraviti do 595/1.568MHz, preden nam je računalnik povedal, da pretiravamo. To nam je povedalo vse, kar smo želeli vedeti o G71; en sam 7900 GTX ima frekvence 650/1500MHz, nam pa je uspelo procesor naviti na samo 55MHz manj, pomnilnik pa na kar 68MHz več. Če bi imela kartica boljše hladilnike za grafična procesorja in pomnilnik, smo prepričani, da bi lahko vsako

jedro navili prek frekvenc, ki jih zmore 7900 GTX. V teoriji gre torej za kartico, ki bi cenovno pošteno prekosila par 7900 GTX v SLI in bi ponujala iste zmogljivosti.

S postopnim navijanjem s CoolBits (snipurl.com/s1wp) smo dosegli omenjene frekvence jeder in pomnilnika, rezultat navijanja pa je bilo stabilno delovanje v *F.E.A.R.* pri 77 slikah v sekundi pri 1.600x1.200, s 4x glajenjem robov in 8x anizotropnim filtriranjem, kar je *identičen rezultat, kot ga je dosegel par 7900 GTX v SLI*. Ne moremo trditi, da bi lahko takšne rezultate kartica dosegla v prav vsaki igri – do zaključka redakcije preprosto nismo imeli dovolj časa, da bi kartico preizkusili pri takšnih frekvencah v vsaki igri. Dejstvo pa je, da je kartico mogoče znatno naviti... celo do take mere, da bi se lahko mirno kosala z najdražjim sistemom dveh kartic na trgu. No, to pa je rezultat.

Še zadnje misli...

Ne misli, dejstva. Ta kartica je preprosto nora...

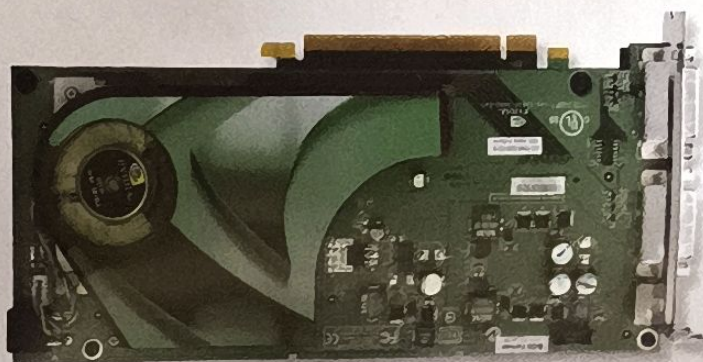
Povejmo takole: ne kupujte sistema CrossFire, SLI ali kartice z dvema procesorjema, če boste vse igrali pri ločljivostih, ki ne presegajo 1.280x1.024, kar je nativna ločljivost 17- in 19-palčnih monitorjev LCD. Pri takšnih ločljivostih ne boste deležni znatno boljših zmogljivosti, v določenih primerih pa se ena sama kartica celo bolje obnese. Radi bi vam torej povedali, da se sistemi z dvema karticama splačajo samo za ločljivosti 1.600x1.200 in višje, torej v primerih, ko sistemi z dvema karticama nižjega razreda in taki z eno samo kartico padejo na kolena.

Zato vedite, da je 7950 GX2 v bistvu sistem SLI višjega razreda. Skoraj tako dober je kot par kartic 7900 GTX, stane pa običajno manj. Par 7900GT v SLI je v primerjavi s to kartico pravi ubožček, saj je cenovno v približno istem razredu, zmogljivostno pa kar nekako ne, še posebej pri visokih ločljivostih. Še bolj impresivno je, da bodo verjetno na voljo tudi sistemi SLI s pari GX2, kar bo krasno, a le za tiste, ki si bodo lahko privoščili tudi nov procesor. Če ste pripravljeni eksperimentirati, lahko z navijanjem celo dosežete zmogljivosti para kartic GTX. Če sanjate o SLI ali če radi navijate, je ta kartica mana z nebes, pa ne le cenovno, temveč tudi zmogljivostno.

CrossFire s parom kartic X1900 je še

vedno boljši pri zenice uničujočih ločljivostih, saj pod pokrovom preprosto skriva močnejši motor. Vas bo pa tak sistem olajšal za krepko več kot tisočakov, kar je za naš okus preprosto predrago. Če primerjamo par kartic XTX z GX2, ki ga je mogoče pošteno naviti, pa je jasno, da par GTX-SLI hitro izgublja na veljavi.

Cene pa lahko, in tudi bodo nihale, pogosto celo mesečno. Če bi radi kupili sistem z dvema karticama za igranje v visokih ločljivostih za največ 150 tisočakov, je 7950 GX2



edina kartica, o kateri se splača razmišljati, še posebej zato, ker bodo cene prav gotovo še padle. X1900 XTX CrossFire je še vedno zmogljivejša rešitev, a boste zanjo plačali skoraj dvakrat več. Če povzamemo: GX2 je fantastična kartica za vse, ki iščejo neverjetne zmogljivosti pri visokih ločljivostih za žepno prijazno ceno. **PGF**

92% PGF pravi: "Zmogljiva, mogoče jo je navijati, pa še cenejša je kot komplet dveh kartic."

KAKO SMO TESTIRALI

Da bi kar najboljše preizkusili te kamere, smo jih priključili na računalnik in strmeli v lastne face v dobro osvetljeni sobi. Dame med bralci se bodo ob tem kar zgrozile, a vedite, da je to idealen način za testiranje spletnih kamer. Spremljali smo, kako se obnesejo pri ravnotežju beline, prikazovanju barv in kakšna je kvaliteta slike.

Pri snemanju videa nas je seveda zanimalo tudi število slik v sekundi. Testirali smo jih tudi v slabših svetlobnih pogojih, s čimer smo jih prisilili, da so delale stvari, ki jih naj ne bi znale. Seveda smo si ogledali tudi, kako kvalitetno so izdelane in kakšna je priložena programska oprema, saj lahko oboje še kako vpliva na kvaliteto uporabe.

Zvezde CCTV

Spletne kamere so v zadnjih letih blazno napredovale. Pridružite se nam pri metanju oči na tele primerke in preberite, kako so se obnesli

Gledajo nas, vedno nas gledajo. Ždijo tam, na monitorju, ždijo in buljijo v nas in spletkarijo. Premikajo se in spremljajo vsak naš gib. Nekatere približajo pogled na naše prelepe obrazke in sumimo, da si zapisujejo, kaj počnemo in shranjujejo video posnetke, ko nas njihovo vedno budno oko ujame v pogled.

Prvih spletnih kamer se komajda še spomnimo. Ti spomini so megleni, kockasti, zatakajo se in vsakič znova smo razočarani, ko pomislimo na tisti mračni vek. Ampak zdaj živimo v svetli dobi hitrega interneta, mračni vek pa je bil v letih 56k modemov in Spice Girls. Danes lahko prav gotovo pričakujemo kaj boljšega, kajne? No, večinoma.

POGLED OD BLIZU

Današnje spletne kamere počnejo v bistvu to, kar počno že od nekdaj: zajemajo slike in vid-

eo vas ali vaše okolice, vse to pa pošiljajo prek interneta. Najbolj očitna uporaba teh naprav je klepetanje prek interneta, zato imajo vse spletne kamere priložen tudi kak program za klepet na daljavo. Ne pričakujte pa izjemnih ločljivosti in ostrih slik, saj spletne kamere niso niti blizu poštenim digitalnim fotoaparatom. Ne pozabite pa, da te naprave niso namenjene ustvarjanju krasnih krajinskih posnetkov, temveč enostavni komunikaciji in zabavnim slikam. Če bi radi posneli video ali sliko pri ločljivosti 640x480, več niti ne potrebujete.

Kar spletnim kameram manjka pri kvaliteti slike, pa nadoknadijo z uporabnostjo. Zanimivo je, da imajo vse testirane kamere priloženo tudi programsko opremo za nadzor, ki lahko zajema slike ali video, ko zaznajo premikanje. Najnovejši izdelki omogočajo celo spremljanje obraza, kar je noro uporabno. Na kratko: za svoj denar dobite kar precej.

SPC 900NC Pixel Plus

Proizvajalec Philips Na spletni www.philips.com

Ok. 18.000 SIT (75,11€)

Je že res, da je samo spletna kamera, a je ta privlačna Philipsova zadeva seksi kot le kaj. Kombinacija črne in srebrne barve je fantastična in preprosto gre za eno najbolj simpatičnih zunanjih naprav, ki je v zadnjem času priromala v naše uredništvo. Idealno sede na vrh ploskega monitorja, saj ima odlično oblikovano podnožje. Lep videz pa ni edina dobra lastnost te kamere, saj ima kar nekaj odličnih funkcij. Program za sledenje

obrazu izreže obraz iz slike in približa pogled, program za izboljšavo slike pa daje odlične rezultate, tudi v slabi svetlobi. Vgrajen mikrofonski sistem dodatno zmanjša zmedo s kablji na mizi in odlično deluje. Nadzorni program je eden najboljših, kar smo jih kdaj videli, priložen pa je še odličen in uporabniku prijazen program V-Lounge. Na tej kameri je cel kup stvari, ki jih preprosto moramo imeti radi.

Izbor
uredništva
PCFormat

Ločljivost slik 1.280x960

Ločljivost videa 640x480

Dodatno Do 90fps, integrirana lučka in mikrofonski sistem

90% PCF pravi... "Najboljša po kvaliteti slike, izdelavi in programski opremljenosti, pa še cena je prava. Če iščete spletno kamero, s to ne boste zgrešili."

WebCam Slim 320 Black Ok. 9.000 SIT (37,56€)Proizvajalec Genius Na spletu www.geniusnet.com.tw

V življenju je pač tako, da dobite tisto, za kar plačate, a smo ob pogledu na tole kamero dobili občutek, da so določene stvari preprosto precenjene. Kvaliteta slike je najslabša na testu, čeprav ne zaostaja veliko za Logitechovim modelom. Tudi na pogled kamera daje občutek, da je padla iz škatle z igračami, in nismo našli veliko stvari, ki bi jih lahko pohvalili. Podnožje je nerodno izdelano, sama kamera pa je sic-

er kompaktna, a je daleč od tega, kar bi si želeli od dodatka za notesnik. Z nameščanjem programske opreme ni bilo težav, a ta žal deluje preveč amatersko. Kamera omogoča zaznavanje gibanja ter snemanje videa in slik, a se nobena od naštetih funkcij ne more kosati s funkcijami drugih kamer na testu. Rezultati so bili preveč povprečni, da bi vam jo lahko mirnega srca priporočili.

Ločljivost slik 640x480

Ločljivost videa 640x480

Dodatno Mikrofon, USB 2.0

50% **PCF pravi...** "Poceni kamera, ki dela pod pričakovanji. Preveč povprečna in z odločno preveč kvalitetnimi tekmeči."

WebCam Live! Motion Ok. 36.000 SIT (150,23€)Proizvajalec Creative Na spletu www.europe.creative.com

Če iščete spletno kamero, za katero bi vam vsi zavidali, je Creativov model Live! Motion prava izbira. Na pogled še najbolj spominja na pobeg kos opreme iz znanstveno-fantastične klasi-ke *Tron*, saj ima na vsaki strani neonsko modro okroglo lučko, pa še popolnoma "motorizirana" je. Nič več ni potrebno kriliti naokoli, da bi kamero primerno nastavili; programska oprema omogoča,

da preprosto kliknete na rob slike, pa se bo ta usmerila na pravo mesto. Omo- gočen je tudi avtomatiziran sistem sle- denja, čeprav se je občasno zmedel in naše obraze zamenjal s steno. Kljub občasno slabemu fokusu pa je slika na nivoju tiste, ki jo zajema Philipsov mod- el, priložena programska oprema je prav tako odlična, edino, kar nas moti, je precej visoka cena.

Ločljivost slik 640x480

Ločljivost videa 640x480

Dodatno Slušalke in mikrofon, motoriziran nagib in prilagajanje slike

80% **PCF pravi...** "Odlična kamera s precej visoko ceno. Impresivna kvaliteta videa in odlično oblikovanje ceno do neke mere celo upravičita."

QuickCam Zoom

Ok. 18.000 SIT (75,11€)

Proizvajalec Logitech Na spletu www.logitech.com

Če se boste že ločili od petnajstih tisočakov za spletno kamero, mora biti ta res dobra. Logitech QuickCam Zoom je na pogled impresivna in prav simpatično oblikovana. Podnožje je prilagodljivo in odlično izdelano, tako da bo kamera trd- no ždela na vrhu ploskega ali katodnega monitorja. Slabo ravnotežje beline, slabe lastnosti v slabših svetlobnih pogojih in precej počasno osveževanje pa nas niso

prepričali, je pa zato sledenje obrazu odlično delovalo. Ena najboljših lastnosti te kamere je v bistvu programska opre- ma, ki omogoča, da na svoj obraz nal- epite sličice, na primer očala ali klobuk. Kamera nato spremlja premikanje obra- za in prilagaja dodatke, kar ji celo odlično uspeva. Na kratko - gre za povprečno spletno kamero z noro zabavno progra- msko opremo.

Ločljivost slik 640x480

Ločljivost videa 640x480

Dodatno Integriran mikrofon, 3x digitalni zoom, sledenje obrazu

72% **PCF pravi...** "Povprečna slika ne navduši, ne glede na simpatično obliko, je pa programska oprema vsekakor vredna ogleda."

SLEDI ZNANIM ZAKONOM

Asus PhysX P1 128MB

V prejšnji številki PCF smo testirali čisto prvo kartico PhysX... zdaj pa še drugo

Cena Ok. 70.000 SIT (292 €) Na spletu www.asus.com

Dirka se je torej začela. Prvi val kartic Ageia PhysX prihaja, prva dva tekmeča, ki sta istočasno oddrvela s starta sta Asus in BFG. Obe kartici imata 128 pomnilnika in obe sta... no... praktično identični.

Po videzu bi tole Asusovo kartico kaj hitro označili za enojajčno dvojčico BFG-jevemu izdelku. PCB-ja obeh kartic sta industrijske, resne modre barve in na nobeni ni kakšnih svetlečih napisov. Za razliko od BFG-jeve kartice pa se ventilator na Asusovi kartici ne sveti modro. Če ste tiste vrste uporabnik, ki bi rad skozi prozorno stranico na ohišju vsemu svetu pokazal, da hodi v korak s časom, boste morali s svetlečimi žičkami izpisati sporočilo, da imate v ohišju eno od najbolj vročih kartic vseh časov.

FIZIČNA PRIVLAČNOST

Estetska plat pa ni glavna lastnost izdelka, ki bi nas zanimala, zato smo kartico seveda dodobra preizkusili. In seveda nismo bili presenečeni, ko smo ugotovili, da so zmogljivosti obeh prav tako skoraj identične. Majhen upad v številu slik v sekundi v *Ghost Recon: Advanced Warfighter* (45 namesto 53, kot jih je zmogla BFG-jeva kartica) bi lahko mirno pripisali dejstvu, da je pri testiranju

nemogoče zadeti vedno isto sceno. Še vedno je zaznati kar nekaj obremenitve procesorja, ko začnejo v igri škatle leteti naokoli, a trenutno še vedno ni dovolj optimizirane programske opreme, ki bi resnično izkoristila to novo tehnologijo, zato procesorja ne bomo obsojali. Vse to se bo spremenilo, ko bodo konec tega leta začele na trg prihajati igre s pogonom *Unreal*, zaenkrat pa se moramo pač sprijazniti z uborno izbiro. Ta Asusova kartica stane nekoliko manj kot prva Ageia kartica na trgu, ima pa praktično isto drobovje (interna prepustnost pomnilnika je 2TB/s, 20 milijard ukazov v sekundi, 530 trkov krogel), razlike med obema pa so tako miniaturne, da bi jih zgrešili še nano-tehnologiji. Ta model je torej prava izbira, če seveda ne želite doplačati sedem tisočakov za svetleč ventilator. **PCF**

Procesor Ageia PhysX

Vodilo PCI

Pomnilnik 128MB GDDR3

Frekvenca pomnilnika 733MHz

Število ukazov Do 20 milijard/s

Proizvodna tehnologija 0,13-mikronska

85% PCF pravi... "Sedem jurjev je sedem jurjev, zato raje kupite tole kot BFG-jevo."



"Kartici
sta praktično
identični"

Vredno
ogleda
PCFormat



IGRALNI USMERJEVALNIK

D-Link DGL-4300

D-Linkov napad na sodobne usmerjevalnike

Cena 40.500 SIT (169 €) Na spletu www.dlink.com

www.xenya.si

D-Link oglašuje ta usmerjevalnik kot usmerjevalnik za igrarje. Aha, dobro, smo pomislili, to pa res ni slaba ideja. Mnogi igralci iger bodo radi plačali potreben denar, če bo usmerjevalnik dobro delal svoje delo. Toda, takoj se nam je porodilo naslednje vprašanje: v čem pa je D-Linkov Wireless 108G Gaming Router boljši od svoje konkurence? D-Link pravi, da so uporabili tehnologijo GamingFuel, ki zmanjšuje latenco in povečuje učinkovitost delovanja, saj si ustvari listo prioritete, kjer so igre seveda na prvem mestu. Umm? V resnici smo ugotovili, da se latenca ni prav nič spremenila, ko smo usmerjevalnik zamenjali s konkurenčnim izdelkom. Vendar to ne pomeni, da se pri D-Linku lažejo. DGL-4300 ima namreč 4 gigabitne vhode, kar ga loči od večine

konkurenčnih izdelkov. Prav tako uporablja brezžično tehnologijo D-Link 108g, torej namesto standardnih 54Mbps zmore pri uporabi D-Linkovih naprav 108g povezati pri dvakrat hitrejši povezavi, torej 108Mbps. V praksi se ponovno izkaže, da lahko dosegate tako visoke hitrosti le, če ste v neposredni bližini usmerjevalnika, pa še temperatura in nasičenost zraka z delci se mora ujemati z laboratorijskimi pogoji, da bi vam to uspelo. V praksi se pokaže problem pri prebijanju signala skozi debelejšo steno, kar je bilo pričakovano od usmerjevalnika z eno samo anteno. **PCF**

83% PCF pravi... "Zelo soliden gigabitni brezžični usmerjevalnik, le cena je malce zasojena."

MINI SKLADIŠČE

Western Digital Passport Pocket Drive 6GB

Diski se manjšajo v nedogled

Cena 30.000 SIT (125 €) Na spletu www.westerndigital.com

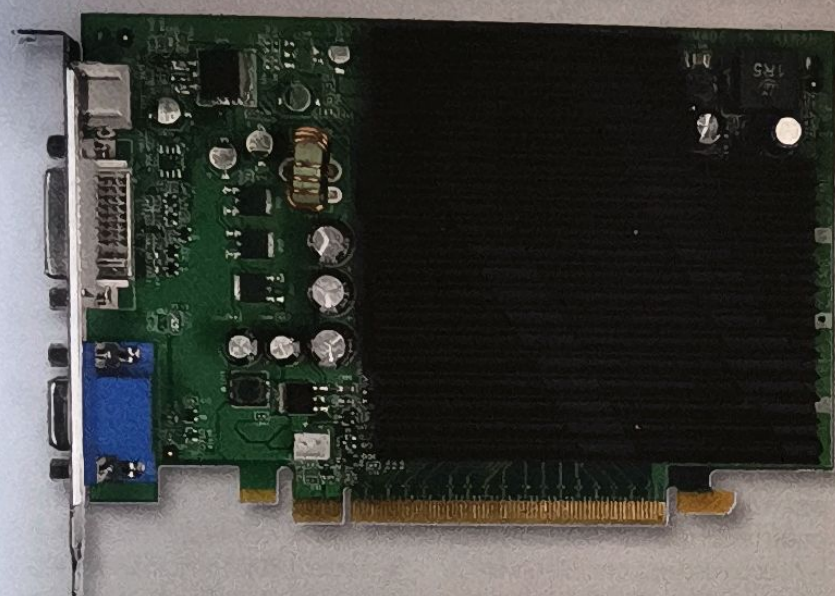
www.avtera.si

Prenosni diski niso več novost, saj že tudi velika večina prenosnih medijskih predvajalnikov podpira možnost shranjevanja podatkov. Tisto, kar nas je pri večini doslej videnih prenosnih modelov motilo, pa je bila ena precej neprijetna lastnost – niso bili ravno prenosni. Tale Western Digitalov model pa vsekakor je še kako prenosen – meri namreč 6x4,5x0,9cm in tehta ubogih 45 gramov, tako da se pri prenašanju ne boste spraševali, koliko vas bo stal suženj, ki ga bo tovoril naokoli, temveč, kam ste ga sploh vtaknili. In iskanje pravega žepa je tisto, ki bo vzelo največ časa pri uporabi. Windows XP disk takoj prepozna, povezava USB v navezi s 3600 obrati diska v minuti pa poskrbi, da prenos podatkov ne traja v nedogled. V bistvu gre za nekoliko večji pomnilniški ključ, ki ni ključ, ker je pač disk. Za vse naštetu tudi cena še zdaleč ni pretirana, sploh če jo primerjamo s cenami pomnilniških ključev z znatno nižjimi kapacitetami. **PCF**

Dober
nakup
PCFormat



88% PCF pravi... "Disk, ki žepu ni prijeten le zaradi svojih dimenzij in teže."



LEADTEKOV MALI GT

Leadtek Winfast
PX7300GT TDH

Je sploh smiselno kupiti kartico 7300GT?

Cena 24.900 SIT (104 €) Na spletu www.leadtek.comwww.acord-92.si

Pa smo spet tam. Kartica razreda fiček, pa ima oznako GT. Prisegli bi, da bi se tej dotični kartici hudo pisalo, če bi jo pokazali našemu Andreju, saj bi mu odpihnilo pritisk v bližino Triglava, kartica pa bi bila v trenutku razstavljena v osnovne gradnike: mnogo plastike, silicija, keramiko, aluminij in baker. Verjetno bi se našel še kak kemijski element, a ker smo bili dovolj previdni in kartico skrivali, do tega nesrečnega dogodka ni prišlo.

Kaj nam torej Leadtek ponuja pod tem strašansko dobro zvonečim imenom? Ponuja grafično kartico na vodilu PCI-Express 16x, ki je zgrajena na osnovi nVidiinega procesorja 7300. Kot veste, je serija grafičnih procesorjev 7 že nekaj časa na voljo in predstavlja sodobno arhitekturo in nabor funkcij. Serija 6 je mrtva, živela serija 7. Žal pa tokrat ne pišemo o kartici, vredni povprečne slovenske plače, temveč o kartici, kakršno kupi lastnik povprečne slovenske plače. Problem ljudi je namreč v tem, da ne znajo povedati, kaj točno bodo z računalnikom delali. Vedite predvsem to: če nameravate na računalniku poganjati sodobne igre, potem to ni kartica za vas. Pa čeprav ima njeno jedro osem cevovodov in šlin enote verteks, 256MB pomnilnika DDR2 z 128-bitnim dostopom. Tudi hitrosti jedra 400MHz in pomnilnika 700DDR (350MHz) ne bosta pomagali. Ne, to je premalo. Spodobna

grafična kartica srednjega razreda mora poganjati sodobne igre v tipični ločljivosti monitorja LCD, torej 1.280x1.024 z vključenim glajenjem robov. Temu pa PX7300GT večino časa ni kos. Če torej nameravate igrati, raje kupite 7600GT ali kaj v tem razredu. Po drugi strani pa, če vas zanima kartica, ki ne bo ustvarjala hrupa v vašem računalniku, ki bo proizvajala več kot solidno sliko in brez težav poganjala manj zahtevne igre, potem lahko začnete malo resneje razmišljati o nakupu.

V paketu boste našli dve priloženi igri, *Splinter Cell: Chaos Theory* in *Prince of Persia: The Warrior Within*. Dovolj, da se boste sami prepričali, da kartici igre v visokih ločljivostih in vključenemu glajenju robov ne dišijo preveč. **PGF**

Jedro nVidia GeForce 7300GT
Hitrost jedra 400MHz
Pomnilnik 256Mb DDR2
Hitrost pomnilnika 700DDR (350MHz), 128-bit
Število cevovodov 8
Število enot verteks 4
Izhodi VGA, DVI, TV-out
Dodatno <i>Splinter Cell: Chaos Theory</i> , <i>Prince of Persia: The Warrior Within</i>

75% **PGF pravi...** "Če želite igrati sodobne igre, iščite svojo kartico razred višje."

PINNACLE OSUPLJA

Dazzle DVD Recorder
in Dazzle Video Creator

Pinnacle ponuja tudi ozko usmerjene izdelke

Cena DVD Recorder: 15.900 SIT (66,35 €), Video Creator: 21.900 SIT (91,39 €)

Na spletu www.pinnaclesys.comwww.domex.si

Najprej naj povemo, da smo osupni iskali, kdo je sploh proizvajalec naprav Dazzle. Ker smo navajeni, da so proizvajalci ponosni na svoje izdelke in radi to zapišejo na embalažo, smo po mrzličnem vrtenju skatle in branju celotnega besedila ugotovili, da je krivec najverjetneje Pinnacle. Najverjetneje! Ker vse kar na embalaži o Pinnacu piše, je to, da je paketu priloženo Pinnacleova programska oprema. Na tem mestu torej svetujemo Pinnacu, da malce lastne promocije sploh ne bi škodilo.

Sploh pa, zakaj bi jim bilo nerodno? Napravi sta sodobno in zanimivo oblikovani in se močno razlikujeta od začetnih smeri dolgočasnih skatle in puste kremne barve. Vsekakor si za svojo obliko zaslužita visoko oceno, saj sta fantastični in zabavni napravi. Obe se na videz razlikujeta le v barvi, vendar bomo kasneje razkrili, da so razlike tudi pod pokrovom. Priklap je USB 2.0, kar je bilo za pričakovati, saj ga srečamo na praktično vsakem računalniku.

Čemu sta torej ti osupljivi napravi sploh namenjeni? Preprosto. Če ste domači uporabnik računalnika, ki ima starejšo videokamero ali pa imate posnetke v analogni obliki na videorekorderju in jih želite prenesti v digitalno obliko, potem je Dazzle DVD Recorder prava stvar za vas. S to napravo boste lahko povezali vaš vir video posnetkov prek vhoda S-Video ali kompozitnega vhoda

in posneli vaš material na enoto DVD, če jo seveda imate. V paketu dobite program, imenovan *Pinnacle InstantDVD Recorder*. Če pa ste domači uporabnik računalnika, ki ima starejšo videokamero ali pa imate posnetke v analogni obliki na videorekorderju in jih želite prenesti v digitalno obliko, poleg tega pa jih še obdelovati, potem pa se raje odločite za Dazzle Video Creator. Naprava je skorajda identična, vendar pa zna obdelovati formate MPEG 1,2 in 4. V paketu boste poleg programa *InstantDVD Recorder* dobili tudi *Pinnacle Studio 10*, ki vam bo vse to omogočil. **PGF**

DVD Recorder

Priklap USB 2.0

Vhodi S-Video, kompozitni (RCA), stereo zvok (2x RCA)

Dodatno Pinnacle InstantDVD Recorder

82%**PGF pravi...** "Simpatična rešitev za zajem videa za nezahtevne uporabnike."

Video Creator

Priklap USB 2.0

Vhodi S-Video, kompozitni (RCA), stereo zvok (2x RCA)

Dodatno Pinnacle InstantDVD Recorder, Pinnacle Studio 10

84%**PGF pravi...** "Uporabna naprava za vse ljubitelje domačih filmov."



DOMAČA PRODUKCIJA

AverMedia DVD EZMaker USB Plus

Ko kamere več ni potrebno priklapljati na TV...

Cena Pokličite prodajalca Na spletu www.avermedia.comwww.ecdoo.si

Na kratko: DVD EZMaker je naprava za zajem videa iz zunanjih virov in pretvorbo le-tega v digitalno obliko. Na pogled deluje, kot da je pravkar pobegnil iz znanstveno-fantastičnega filma, funkcionalno pa je prav zanimiva zadeva. Namestitev je smešno enostavna in s programsko opremo ni težav. Priložena sta Cyberlinkova programa PowerDirector 4.0 in PowerProducer 3.0, ki sta odlična izbira, tako da z urejanjem videa prav gotovo ne bo težav. Kvaliteta zajema je dobra pri najvišji kvaliteti, pri nižjih pa so na slikah občasno videti popačenja. EZMaker se ne razume z USB 1.1,

kar v bistvu ni problem, ker je večina računalnikov že leta opremljena z vmesniki USB 2.0, težava pa je, ker za procesiranje videa zahteva kar precej zmogljiv računalnik, kar pa smo tako ali tako pričakovali. Konec koncev se z manj kot 2GHz procesorjem ne bi obdelave videa lotili niti z desetmetrsko palico. Gre torej za prav simpatičen vmesnik za zajem, ki daje več kot spodobne rezultate, res pa je, da je konkurenca precej močna. **PCF**

78% PCF pravi... "Spodoben izdelek, ki pa zahteva kar precej zmogljivo strojno opremo."

HLADILNI VELIKAN

Akasa EVO 98

Hladilnik, v katerega bi lahko shranili pivo

Cena 11.990 SIT (50,16€) Na spletu www.akasa.com.twwww.in-put.com

Pred časom smo testirali Akasin hladilnik za procesor Evo 120, ki nas je prav navdušil, tokrat pa smo dobili na test njegovega mlajšega, a znatno zajetnejšega bratca, Evo 98, ki deluje po že znanem principu cevi za odvajanje toplote. Hladilnik je primeren za Intelove procesorje na podnožju LGA 775 in AMD-jeve na podnožjih 754, 939 in 940. Presenetilo nas je, da hladilniku ni priložen ventilator, kar ima svoje prednosti, saj lahko izberete res najtišje ventilatorje, kar jih boste našli. Na hladilnik je mogoče privijačiti dva ventilatorja, in sicer 80 ali 92mm (tudi tiste, ki so debeli 38mm), tako da lahko eden piha proti rebrom, drugi pa topel zrak odvaža.

Namestitev je smešno enostavna in tudi na ploščah za Athlon 64 (kjer je potrebno sneti nosilec) ne vzame več kot deset minut, rezultati pa so prav impresivni. Pri polni obremenitvi naš Athlon 64 3500+ ni presegel 45°C, in to z enim samim ventilatorjem. Ko smo namestili dva in enemu ukazali, naj odvaža vroč zrak, se je temperatura spustila za dodatne 4°C. **PCF**



90% PCF pravi... "Odlični in prilagodljivi hladilnik, ki zahtevaj veliko ohlajenje."

Izbor
uredništva
PCFormat

TURBO OMREŽJE

Linksys WRT300N in
Linksys WPC300N

Linksys začenja histerijo, z imenom 802.11n

Cena WRT300N: Ok. 41.000 SIT (171,1 €); WPC300N: Ok. 32.500 SIT (135,62 €)

Na spletu www.linksys.comwww.avtera.si

Ubogi trdi diski. Že tako ali tako imajo probleme, ko je potrebno poslati gigabite podatkov prek omrežja, pa bodo kmalu pričeli dobivati nove odjemalce, ki jih bodo dodobra izmučili. Govor teče o brezžičnih odjemalcih. Standardu je uradno ime 802.11n in bo na voljo enkrat naslednje leto.

Če ste se ta hip malce zmedli, v bistvu pravilno razmišljate. Ne, niste izgubili enega leta življenja, pa tudi z vašim koledarjem in čutili je vse v redu. Problem je namreč v tem, da bo novi standard v resnici prišel naslednje leto, čeprav že sedaj vemo podrobnosti o njem. Ker je sprejemanje svetovnega standarda precej zapleten in počasen postopek, bo tako preteklo še mnogo vode, preden bo standard tudi uradno objavljen. Ker pa proizvajalci opreme ne morejo čakati tako dolgo, so začeli izdelovati naprave Pre-N in Draft-N, torej naprave, ki nekako ustrezajo standardu, ki uradno še ne obstaja. Seveda obljublajo programsko nadgradnjo ali pa popolno združljivost, ko bo standard enkrat le sprejet.

Kaj je torej tako zanimivega na 802.11n? Linksys pravi, da njihova izdelka WRT300N in WPC300N dosežeta dvanajstkratno hitrost in štirikraten doseg naprav standarda 802.11g. Če malce računate, potem kmalu ugotovite, da govorijo o prenosu 600Mbps in dometu skoraj pol kilometra. Toliko o teoriji, kajti praksa je drugačna. Osnova za 802.11n je ideja več hkratnih povezav (MIMO – multiple input, multiple output, po domače večkratni vstop, večkratni izstop), kot smo to videli pri standardu 802.11g+. Vendar pa WRT300N to dosega le v teoriji, ali pa strogo kontroliranih Linksysovih lab-

oratorijih, kajti v vsakdanjem okolju žal ni deloval dvanajstkrat hitreje. Hitrost, ki jo je dosegel v kombinaciji s kartico WPC300N PCMCIA se je gibala okoli 75Mbps na razdalji dveh metrov. Ker je standard 802.11n (ter seveda tudi vsi Pre-N in Draft-N) združljiv za nazaj, seveda lahko uporabite tudi starejše naprave. Tu smo ugotovili, da se kvaliteta in hitrost signala v povprečju izboljša za 10%, kar pomeni svetlo prihodnost za standard, ko bo končno tudi prišel med nas.

In napravi? Kot se za Linksys spodobijo, standardno kvalitete. WRT300N je na daleč prepoznaven zaradi tretje, usmerjene antene, ki je mana z nebes za vse uporabnike brezžičnih omrežij, ki imajo doma debele ali nosilne stene. Uporabniški vmesnik usmerjevalnika je še vedno na visoki ravni, dodana je 256-bitno kriptiranje podatkov. Kartica PCMCIA WPC300N pa se praktično ne razlikuje od starejših izdelkov. Razen seveda po hitrosti. **PCF**

WRT300N

Način povezovanja brezžično, žično

Podatkovni protokoli Ethernet 10/100, 802.11b, 802.11g, 802.11n(draft)

Transportni protokoli L2TP, PPTP, IPSec, PPPoE

Tip usmerjevalnika statični IP

Dodatne lastnosti DMZ, podpora NAT, prehod VPN, DHCP, vgrajen požarni zid, SPI

WPC300N

Priklop PCMCIA

Podatkovni protokoli Ethernet 10/100, 802.11b, 802.11g, 802.11n(draft)

86% PCF pravi... "Prvo okušanje novega standarda nam je bilo zelo všeč."



Dober
nakup
PCFormat

ART DECO ŽIVI

Yamada DVD-Mi220X

Nov predvajalnik, nova oblika, nove funkcije

Cena Ok. 25.000 SIT (104,32 €) Na spletu www.umax.de

www.avtera.si

Yamadine predvajalnike že praktično vsi poznamo in po večini jih imamo prav radi. Moramo pa priznati, da doslej še nismo našli Yamade, ki bi ji lahko dali oblikovalsko nagrado. No, do zdaj. Mi220X je preprosto lepote med predvajalniki, ki bi se lepo prilegel v moderno dnevno sobo ali v novi film o *Supermanu* (ciljamo na art deco, če komu slučajno ni potegnilo), še vedno pa se niso znebili tistega tankega podajalnega pladnja, na katerega prav z muko polagamo medije, ker deluje, kot da se bo pravkar odlomil. Predvajalniki DVD-jev pa niso okras, zato mora oblika služiti namenu oziroma mora biti namenu podrejena. Zanimalo nas je torej, kako se obnese pri predvajanju. No, ko gre za sam zvok in video, se obnese odlično, tudi v primerjavi s prejšnjimi modeli. Ohranje-

valnik zaslona se neprimerno hitreje ugasne, po daljšem premoru med filmom pa se tudi veliko hitreje sinhronizirata zvok in slika, kar je na prejšnjih modelih včasih trajalo tudi deset sekund.

Področje, kjer pa se Mi-220X nekoliko zatakne, pa je strojno-programska oprema. Ker smo dobili v test predvajalnik, ki je čisto na sveže pristal v Sloveniji, smo si imeli čast ogledati, kako špartanski je dejansko predvajalnik, dokler se nekdo pošteno ne spravi na delo. To, da ni slovenskih menijev, nas ne moti, prav res ne. Motilo pa nas je, da še ni podpore za podnapise. Če lahko sodimo po preteklih Yamadah, bo to s prvo nadgradnjo strojno-programske opreme rešeno, trenutno pa je pač rakasta rana tega predvajalnika.

Pozabili pa smo povedati še nekaj

blazno pomembnega: Mi220X nosi oznako HDMI (in izhod in kabel, ne le napisa na škatli). To je seveda odlična novica za vse, ki ste praktično bankrotirali, da ste si lahko privoščili tisti krasni ploski televizor, pa vam je zmanjkalo za predvajalnik, ki bi ga bilo mogoče nanj priključiti.

Obstaja pa nekaj, kar tej Yamadi pasje zamerimo. Kaj se je zgodilo s stari daljinskimi krmlilniki? Tisti je bil čisto krasen in fin, pa še sploh ni bilo treba gledati nanj med pritiskanjem na potrebne tipke. Novi krmlilnik pa je nek miniaturni kos plastike z milijonom identično razmaknjenih identičnih gumbov, ki kar kriči po nakupu kakšnega univerzalnega krmlilnika.

No, pa povzemimo: DVD-Mi220X je odličen predvajalnik z zaenkrat še bedno strojno-programsko opremo (kar se bo

prav gotovo spremenilo, in ko se bo, vam bomo vsekakor povedali) in žal nespremenljivo brezveznim daljinskim krmlilnikom. HDMI za 25 tisočakov? Kot bi rekel Austin Powers: Yeah, baby! **PCF**

Podprti formati MPEG4, HDCD, JPEG, MP3, WMA, MPEG2

Podprti mediji CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD+/-R, DVD+/-RW

TV sistem PAL/NTSC

Video izhodi SCART, HDMI, VGA, CVBS, S-video, komponentni

Audio izhodi Analogni 5.1, digitalni koaksialni, digitalni optični

Podnapisi Trenutno še ne podpira

Nadgradljiva strojno-programska oprema Da

80% **PCF pravi...** "Spomnite nas, da mu še enkrat damo oceno, ko ga vidimo s programsko nadgradnjo."

Vredno
ogleda
PCFormat

TEŽKOKATEGORNIK

Enermax Aurora

Tako težka, da bi lahko z njo potolkli vlomilca

Cena 19.800 SIT (82,84 €) Na spletu www.enermax.com

Kaj neki se je zgodilo s starimi luksuznimi tipkovnicami? Saj lahko najdemo kakšno Microsoftovo ali Logitechovo zadevo, a so te pogosto precej drage in pogosto nič manj plastične od marsikaterega cenejšega izdelka. Prav preseneča nas, da se tako malo pozornosti posveča praktično najpomembnejši zunanji napravi.

Zato smo veselo zaploskali tej Enermaxovi zadevi. Ohišje tipkovnice je iz brušenega aluminija, tako da je presneto težka, robustna in prijetno hladna na dotik. Po videzu še najbolj spominja na tipkovnico z notesnika;

tipke so ravno prav trde in odlično odzivne, zato se odlično obnese tako v igrah, kot pri običajnem delu. Tipkovnica je istočasno tudi vozlišče USB z dvema vhodoma, povezati pa jo je mogoče celo z zvočnim izhodom in izhodom za mikrofona na zadnji strani računalnika, tako da lahko slušalke in mikrofona enostavno priključite kar na tipkovnico. **PCF**

86% **PCF pravi...** "Težka in presneto kul. Privlačen okras za vsako mizo."

Izbor
uredništva
PCFormat

Sennheiser CX300

Cena 10.380 (43,50€)
Na spletu www.sennheiser.com

V bistvu je prav butasto, če zapravite goro denarja za prenosni predvajalnik glasbe, če potem zvok popolnoma ubijete z bednimi slušalkami. Če si lahko privoščite izpolniti dodatnih deset tisočakov, preizkusite tole briljantno Sennheiserjevo alternativo, ob kateri vam bodo od poudarjenih nizkih tonov ušesa prav zaplesala. Slušalke so primerne za kakršnokoli glasbo, saj je zvok jase in čist, kot smo že omenili, pa se neverjetno odlično obnesejo pri poslušanju glasbe s poudarjenimi basi. So tudi izjemno lahke in udobne, priloženi pa so nastavki v treh različnih velikostih, tako da bodo resnično sedle v prav vsako uho.

90% **PCF pravi...** "Udobne slušalke za resno uživanje v glasbi."



Navilock BT-313T GPS RDS/TMC

Cena 54.755 SIT (229€)
Na spletu www.navilock.de

BT-313T je Bluetooth navigacijski sprejemnik, ki je združljiv z vsemi napravami, ki imajo vgrajen vmesnik za Bluetooth (notesniki, dlančniki in pametni telefoni) in navigacijsko opremo, združljivo z NMEA. Če lahko sprejemate radijske prometne informacije s signalom TMC, zna Navilock tudi te vključiti v samo navigacijo in preračunati pot, da vas usmeri mimo prometnega zastoja. Sama namestitvev ni ravno komplicirana, se pa občasno zaplete pri uporabi, saj je sprejemnik med testiranjem večkrat izgubil povezavo z notesnikom.

78% **PCF pravi...** "Dobra in cenovno ugodna ideja, a testna izvedba."

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC®

NOVE GLOBINE
STRATEGIJE
NOVE VIŠINE
SLAVE



Prihaja novo obdobje strateških iger. Podajte se v avtentično, globoko domišljjsko
vesolje serije iger, ki je popolnoma spremenila celotno zvrst z osupljivim 3D videzom
nove generacije, neverjetnim strateškim bojevanjem, inovativnimi večigralskimi
možnostmi in zasvojljivimi elementi igranja vlog.



PC
DVD
ROM

www.mightandmagic.com



Nanizano

Zakaj bi prodali celo torto za pet jurjev, če jo lahko razrežete na 20 kosov in vsakega prodate za 350 tolarjev ter na koncu v žep spravite dva tisočaka za skoraj nič dela? Ta slaščičarski princip dobrega trženja se je prenesel tudi v svet računalniških iger. Prvim je potegnilo pri Electronic Arts, ki nas vsako leto pridno pitajo z novimi in novimi in novimi pripadniki njihovih športnih serij, sami pa pridno zlagajo bankovčke vseh barv v svoje blagajne. Ampak filozofijo prodajanja po kosih je mogoče razviti v še bolj donosne smeri, kar smo na lastni koži občutili prejšnji mesec, ko smo opisali prvi del *SiV Episodes*. Na obzorju pa je še cel kup podobnih nanizank, se pravi krajsih iger, ki bodo padale na trg po tekpočem traku in se prodajale po nižji ceni.

Morda ni bilo najbolje, da smo prejšnjemu odstavku dali negativen prizvok, saj je ta mesec med nas padel prvi del serije, ki smo jo pričakovali težje kot Gregor Mraz novi del [vstavi poljuben naslov španske limonade] – govorimo o *Half-Life 2: Episode 1*. Valve so z originalnim *Half-Life 2* postavili temelj, trši od glave Chucka Norrisa, in na njem lahko zdaj postavijo pravo arhitekturno mojstrovino. So s prvim delom serije ubrali pravo smer? Se Alyx in Gordon na koncu poročita in imata 12 otrok? Več boste izvedeli v naslednjem delu... no, pravzaprav le nekaj strani naprej. Še prej pa lepa doza napovedi, od tistih krajsih pa do štiristranskega poročila z našega obiska pri Simbin, stvarniških simulacije dirkanja *GTR*, ki že snujejo veliko dobrega obetajoče nadaljevanje. Več boste izvedeli v naslednjem... Takoj moramo nehati, tole je nalezljivo.

Half-Life 2 Episode 1

Biti Gordon Freeman ni lahko, je pa fajn... stran 68.

PCFormat - ovi strokovnjaki



TOMAŽ BARTOLJ

"Ko bom velik, bom glavni lik v *Out Run*." Ko smo ga opomnili, da je že velik, se je očitno prizadel odvrlel kujan v kot.



ALJOŠA HANCMAN

Iz njega nismo mogli izvleči, kaj je ta mesec igral, ker kot hipnotiziran blodi le še o ležanju na plaži in namakanju nog v slano vodo.



TOMAŽ KOTNIK

Na dopust ob morju je prethotapil štiri igre na telefonu, kar je njegova boljša polovica kaznovala s pretepom. Ne(,) hecemo se.



JELENA VARDA

Včasih je težko razdeljevati delo. Vsi bi radi *Half-Life*, nihče noče recimo *DarkStar*. Jelena je potegnila kratko, ampak ne...



GREGOR MRAZ

„najkrajše, ker je ta čast spet pripadla Gregorju. Zakaj bi kršili tradicijo in slabe igre dali nekemu, ki za njih ni specializiran?“



BARBARA BANOVIČ

Popeljala se je s čustvenim vrtljakom *Titan Quest*: veselje pri igranju na eni strani in glodanje tipkovnice ob sesutju na drugi.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre

Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden damo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo

Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu

Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo

Zelite vedeti, kaj se spleča kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitve.

5. Prisljuhnemo vam

Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na www.pcfmatslo.net/forum/ in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 58 Igre prihajajo

str. 62 Vojne igre

str. 64 Za kulisami

str. 68 *Half-Life 2*:
Episode 1

str. 70 *Micro Machines V4*

str. 71 *The Movies*:
Stunts & Effects

str. 72 *Titan Quest*

str. 74 *Glory of the Roman
Empire*

str. 75 *Rome Total War*:
Alexander

str. 76 *Out Run 2006*:
Coast to Coast

str. 77 *Rush For Berlin*

str. 78 *DarkStar One*

str. 79 *CivCity: Rome*

str. 80 *Coffe Break*

str. 80 *Black&White 2*:
Battle of the Gods

str. 80 *Utopia City*

str. 80 *Eets*

str. 80 *Zen Bondage*

str. 80 *GLobotWars*

str. 81 Naprej v preteklost

str. 82 Pogled nazaj



Na morje?

Dovolj dolgo sem se ga izogibal. Kot pravi mož mu bom pogledal v... morskotravo. Leto 2006 je leto, ko Tomaž Bartolj še zadnjič poskuša doumeti, kaj hudiča naj bi bilo tako posebnega v ogromni slani luži.

Sem eden izmed redkih ljudi, ki sovraži morje. Ne, da ga ne maram – jaz ga sovražim! Pri-sežem, da sem se trudil razume-ti navdušenje množic nad tem modrim kropom. Poskušal sem v otroštvu, poskušal sem v naj-stniških letih, poskušal sem tre-zen, poskušal sem manj trezen, sam in v družbi, zvečer in pod-nevi, z enodnevnimi polomijami in tedensko nastanitvijo. In ven-dar mi ob besedi morje na dan privrejo le razbeljene, v amen-stisnjene uličice Pirana, ki sem jih opazoval iz še bolj vročega avtomobila ob spremstvu kričanja nekajmesečne sestrice, ki se je z očetovimi "komentarji" čudovito mešalo v optimistično melodijo brez konca. Pa seveda na tiste nesrečne šole v naravi, kjer sem se mučil zaradi nekih "del-finčkov" in med urami plavanja požrl dovolj vode, da bi v njej skuhal hrenovke za dvajset lju-di. In če želite izvedeti, kako iro-nično je pod vodo med kratko-trajnejšim utapljanjem poslušati besede učiteljice, da nam gre odlično, sem pravi naslov za vas. Pozabiti ne gre niti inciden-tov z odvezanimi brisačami v najbolj neprimernih trenutkih, nekaj resnično osupljivih opek-lin in sesutih, prebodenih ali drugače zmrcvarjenih stopal.

Zato sem to leto vse skupaj toliko bolj premislil – zapaki-rano je vse, soba ima klimo in celo tale kolumna je spisana predčasno, da ne bi imel nepotrebnih skrbi z roki. Da je to vznak vrglo Aljošo, je bilo pričakovano. Sedaj pa v neusmiljen boj. Morje, prihajam!

Igreprihajajo

Rubrika, ki ne pozna pojma "obdobje kislih kumaric"!

Ne glede na to kaj pravi logotip, je bilo vse to ustvarjeno brez kartice Ageia PhysX in brez večjega zatikanja.

Cell Factor

Paradna igra za kartice PhysX je igralna brez "nujno potrebne" Ageine kartice. Kakšen je torej njen smisel?

DATUM IZIDA 2007
ZALOŽNIK Ageia
RAZVIJALEC Artificial
NA SPLETU www.CellFactorgame.com

Cell Factor, igra podjetja Ageia "odvisna od PhysX", je povsem igralna tudi brez nameščene kartice PhysX. CF je sicer prvoosebna strelška igra, katere glavno poslanstvo je dokazati, da je brez fizikalne kartice naše življenje prazno. Zato bo verjetno zgodba o naprednih vojaki s super močmi, kot so letenje, ustavljanje nabojev in preusmerjanje raket, precej drugotnega pomena, od vsepovsod pa bo polzela tehnološka naprednost. Poleg standardnih grafičnih posladkov naj bi bili dele-

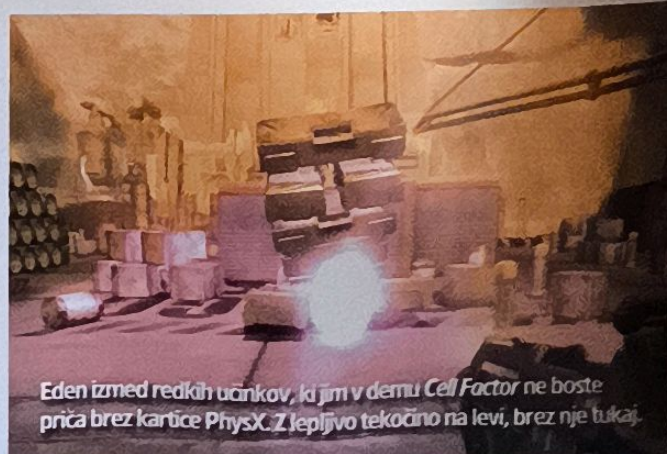
žni posebej prepričljivih učinkov tekočin, trgajočega blaga, povsem uničljivega okolja, ekstremnih fizikalnih pojavov (recimo mini črne luknje), ki jih bodo povzročile gravitacijske granate, in skrajno prepričljivih učinkov eksplozij na like. Bili smo torej prepričani, da bo že demo Cell Factor dobro uprizoril moč nove tehnologije in osmislil njen obstoj. Nekaj moža-karjev na www.hardforum.com pa je bilo drugačnih misli...

Zdi se, da lahko s preprostim vnosom parametra "EnablePhysX=False" v ukazno vrstico demo različice odpravite potrebo po kartici za fiziko. Tega nismo mogli verjeti, dokler nismo zadeve preizkusili sami. Toda

zagotovo kartica dela vsaj nekaj koristnega?! Vendarle smo opazili. Manjkalo je valovanje oblačil in učinki tekočin. Še malo igranja z datotekami .ini je razkrilo, da vnos "PhysXHardwareCloth=False" v ukazno vrstico usposobi še učinke na oblačilih, čeprav resnici na ljubo število slik v sekundi upade.

Kaj to torej pomeni za Ageio in PhysX? Na kratki rok katastrofo; a če gledamo nekoliko naprej, ostaja dejstvo, da bodo igralna okolja vse bolj zapletena, kar bo slej ali prej vodilo do premika izračunavanja učinkov fizike iz glavnega procesorja na grafičnega ali pa celo posebno namensko kartico. Nihče ni nikoli trdil,

da dela do določene mere ne bi mogel opravljati kar procesor, ob vseh obljubah o valovitih rekah, zmečkanih oblačilih in premikajoči se megli okoli naših glež-njev, pa imajo svoje ideje tudi proizvajalci grafičnih kartic, ki parijo svoje izdelke. Vprašanje torej ni, ali rabimo tlačana za fizikalna dela, temveč, v kakšni obliki se bo ta pojavil. Ali to mora res biti ravno PhysX ali pa bodo v roko pljunili drugi (ali celo tretji, kot namiguje ATI) procesorji, ki bodo dodobra izrabljali DX10? Dokončnega odgovora še ni, in tako ostajamo tam, kjer smo bili – kartice PhysX se zdijo kul, a z nakupom nikar ne hitite...



Eden izmed redkih učinkov, ki jim v demu Cell Factor ne boste prica brez kartice PhysX. Z lepljivo tekočino na levi, brez nje tukaj.

Overlord

Čas je, da se odločite: boste zlobni ali resnično zlobni?

DATUM IZIDA Poletje 2007
ZALOŽNIK Codemasters
RAZVIJALEC Triumph Studios
NA SPLETU www.codemasters.co.uk

Nazadnje smo svojo zlobno plat lahko (vsaj skozi računalniške igre) dodobra spustili z jave v že oddaljenem *Dungeon Keeperju*, zato se zna *Overlord*, ki vas postavi v vlogo Zlođeja osebno, še kako prileči. A celo med hudiči vlada konkurenca in da boste postali najzlobnejši med tekmeci, boste morali poleg lastnih moči spretno uporabiti svoje gremelinom podobne zverinske pomočnike (Gregorja ni med njimi). Male barabice vas brezpogojno ubogajo (zdaj veste, zakaj med njimi ni Gregorja), vaša naloga pa je, da različne vrste bitjec taktično uporabite. Imate pretepače, pa nji-

hove ognjene bratce, strupene podanike in tako naprej. Naenkrat jih boste lahko nadzirali več kot 60, nove pa boste lahko priklicali s pomočjo duš pobitih nasprotnikov. Male zverinice se bodo ponašale s prav posebno umetno inteligenco – ko jih boste recimo poslali v napad, bodo v bližnji okolici najprej poskušali najti primerno opremo. Kakopak bodo ponavadi klavirno propadli, a bodo vsaj poskrbeli za smeh, ko bodo začeli naokoli tekati z vilicami in cedilnikom v rokah ter kuharsko kapo na glavi. Nasploh bo celotna igra parodija na tipične predstavnice zvrsti igranja vlog, polna črnega humorja, temačne ironije in norčevanja iz poznanih situacij v RPG-jih na "svetli strani".



Splinter Cell Double Agent

Upokojenec udari znova!

DATUM IZIDA September
ZALOŽNIK Ubisoft
RAZVIJALEC Ubisoft
NA SPLETU www.splintercell.com

Umazani svet vohunstva bo septembra postal še precej bolj zapleten, saj se ostareli

glavni junak serije *Splinter Cell* pospešeno pripravlja na infiltracijo v teroristično organizacijo. Fisher bo sicer še naprej stari dobri tajni agent, a njegova krinka tokrat zahteva, da se vživi v vlogo terorista in skuša zloglasno mrežo kriminalcev uničiti od znotraj. Celoten koncept se s tem občutno spremeni, saj je kar naenkrat tukaj povsem novo vprašanje moralnosti posameznih dejanj.

Konkretno to pri samem igranju pomeni, da niste več v tolikšni meri vezani na ukaze "od zgoraj", temveč se morate postaviti na lastne noge in sami preceniti, kdaj je ugoden trenutek za izdajo katere izmed obeh strani. Boste raje ubili nedolžnega civilista, da ne bi uničili svoje krinke in s tem tvegali lastnega življenja, ali pa boste bolj pogumni in boste barabam takoj prirezali krila in odbili par udov?

Za uporabnike PC-jev je pred kratkim prišla še ena dobra novica, saj je svojo moč zopet pokazala stara spletna skupnost. Sprva je bilo namreč mišljeno, da bo priljubljeni večigralski način *Spy vs Mercenary* (vohuni proti plačancem) na voljo le lastnikom Xbox 360, torej bi mi ostali le pri *Spy vs Spy*. A po zaslugi velikih protestov različica za PC ne bo oskubljena za dobroto. Še dobro, da imamo forum!

Najbolj pričakovane

Če ne bodo avtorji preveč počitnikovali, so datumi izidov iger sledeči...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Paraworld	september	Deep Silver	PCF 47	Dinozavska strategija
Neverwinter Nights 2	september	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Dark Messiah of Might&Magic	september	Ubisoft	PCF 53	Igranje vlog
Call of Juarez	september	Ubisoft	PCF 53	Akcija na Divjem Zahodu
StarTrek: Legacy	oktober	Bethesda Softworks	PCF 53	Vojnozvezdna strategija
Medieval 2: Total War	november	Sega	PCF 50	Strategija
Brothers in Arms: Hell's Highway	november	Ubisoft	PCF 51	Strelska igra
Gothic III	jesen	Koch Media	PCF 52	Igranje vlog
Just Cause	jesen	Eidos	PCF 53	Tretjeosebna akcijska
Alone in the Dark	jesen	Atari	PCF 53	Preživetvena pustolovščina
Battlefield 2142	zima	Electronic Arts	PCF 52	Večigralska strelska igra
WOW: The Burning Crusade	zima	Blizzard	PCF 53	Večigralsko igranje vlog
Supreme Commander	pomlad 2007	THQ	PCF 52	Strategija
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	pomlad 2007	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Enemy Territory: Quake Wars	Pomlad 2007	Activision	PCF 51	Lov na Strogge

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	GTA: SAN ANDREAS
3	HITMAN: BLOOD MONEY
4	COUNTER-STRIKE: SOURCE
5	NFS: MOST WANTED

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	PCF 50
2	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS	PCF 52
3	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	PCF 54
4	CRYSIS	PCF 52
5	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 50



The Ship

Agatho Cristhie bi pobralo od dela, če bi se znašla na tej ladji...

DATUM IZIDA September **ZALOŽNIK** Mindscape
RAZVIJALEC Outerlight **NA SPLETU** www.theshiponline.com

Križarjenja so danes sinonim za kup upokojencev in propadlih zabavljacev, katerih glavna zabava so stave, kdo bo prvi bruhal. V tridesetih so bile zadeve precej drugačne – takrat so bili potniki plačani za medsebojno pobijanje. Vsaj tako nas uči prihajajoča *The Ship*.

Urbani mit je, da je bil *The Ship* na samem začetku mišljen (in udejanjen) kot mod za *Half-Life*, ki ga je zgrabil prebrisan založnik. Resnica je, da so Outerlight že od nekdaj imeli v mislih izid samostojne igre.

Igrali boste potnika, ki je od skrivnostnega gospoda X dobil brezplačno karto za razkošno križarjenje po lastnem izboru. Težavica je le, da drobni tisk skriva obljubo, da boste sodelovali v njegovem bolnem lovu na ljudi. Dodeljen vam bo eden izmed potnikov in vaša naloga bo, da ga umorite – sami morate najti primerno orožje, odkriti, kje se skriva vaša tarča, in nato puščati njegovo ali njeno kri, vse to za denar. Zveni preprosto? No, mor-da bi celo bilo, če ne bi morali vsega navedenega izvesti tako, da vas ne bi opazil noben izmed ostalih "turistov", varnostnikov ali primitivnih varnostnih naprav. Sprehajate se brezbržno naokoli s sekuro v roki in za zapahi se boste znašli hitreje, kot bi si lahko izmislili kakšno drvarsko šalo.

Pri vsem tem se boste morali ves čas ozirati čez rame, saj bo nekje na ladji drug potnik, ki ima natanko isto nalogo kot vi, le da je v svoji ovojnici prejel vašo sliko. Da zadeva postane še bolj zapletena, vaš lik trpi za enakimi potrebami kot vsaka prava

oseba. To pomeni, da boste morali skrbeti za osebno higieno, redne obiske stranišča, zadosti spanca in celo duševno zdravje. Če hočete biti polno sposoben ubijalski stroj, si boste morali vzeti čas za vse našteto – a bodite opozorjeni: med zadovoljevanjem teh primarnih potreb boste posebno ranljivi!



Ah, dobri časi, ko si težave še lahko na hitro rešil...



Need for Speed Carbon

Prikaz nepravilne vožnje 2568...

DATUM IZIDA November
ZALOŽNIK Electronic Arts
RAZVIJALEC EA Canada
NA SPLETU www.nfs.ea.com

Zdi se, da vsak film *Hitri in drzni* prav priročno pospremi nov del serije *NFS*. EA se sicer delajo še nekoliko skrivnostne, a znano je, da bodo dirke zopet v večji meri ali celo v celoti nočne. Cestne spopade boste sprva izvajali v mestu, a kmalu se bodo vmešali policisti in plavi angelčki vas bodo kmalu prisilili v še posebej tvegano dirkanje v kanjonih, ki bo menda nekakšen spopad s "šefi stopenj".

In da bo vse skupaj še bližje že omenjenemu filmu, bo v igro tokrat vpleten občutek sodelovanja v posebni skupini. Skupaj s kolegi iz tolpe (izbirali jih boste sami in vsak bo imel določene kvalitete, ki vam bodo lahko prišle prav – recimo oviranje nasprotnika ali

posebno spretno roke pri predelavi avtomobila) boste izzivali druge bande v kraju in z zmagami na dirkah pridobivali ulico za ulico, dokler ne boste nesporni vladarji mesta, ki bo večje kot v zadnjem delu serije *Most Wanted*. Avtomobili bodo tokrat razdeljeni v skupine – predelani poskočnice, surova moč in eksotični dirkalniki so kratki opisi treh kategorij. Glede na orientiranost skupine, ki jo boste izzvali, lahko predvidite tudi proge na njihovem področju: pri predelanih dirkalnikih pričakujte ostre ovinke in šikane, pri najmočnejših zvereh pa bolj ravne in odprte steze. Zopet se vrača izginuli način "drift" (drsenje), še bolj proste roke pri predelavi avtomobila in seveda resnična lepotička, ki bo nas topala v vmesnih, tokrat menda bolj akcijskih, sekvencah.



Težko bi kak pameten komentar napisali med noge akterke iz *NFS: Carbon*

igričarske drobtine

Novice iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati samo zase...

Nov dom serije Driver

Hja, kaj veliko slabše z licenco pri Ubisoftu res ne bodo mogli delati, kot so z njo počeli pri Atarju. Kakorkoli že, Francozi so med sabo sklenili posel težak 19 milijonov evrov, in tako je *Driver* dobil novega skrbnika in s tem upanje na boljšo prihodnost. Ubisoft je pod svoje okrilje vzel tudi praktično vse zaposlene pri angleškem *Reflections*, ki so glavni razvijalci serije.



Ubisoft zaposluje v Bolgariji

Največji francoski založnik je odprl nov studio v Sofiji, glavnem mestu Bolgarije. Tja je preusmeril 11 članov romunske ekipe, ki so izdelovali *Blazing Angels: Squadrons of WWII*, celotna 21-članska ekipa pa je že začela z delom na različni novega *Raymana* za PC. Načrtujejo, da bodo vrste do konca leta razširili do številke 40, fantje pa bodo zadolženi predvsem za predelave na različne formate.



UBISOFT®

Stroggi zaščiteni dlje

Vsi lovci na Strogge se boste morali še nekaj časa brzdati. Activision je začetek lovske sezone premaknil v naslednje leto in pri tem postregel z najbolj suhoparnim razlogom. "Razvijalci potrebujejo več časa, da bomo lahko dostavili kvaliteto kakršno želimo za naše kupce." Stroggi, nekoč bi te protekajo konec, zapomnite si to!

Heavy Duty

Ambicioznost je tista, ki skrbi za napredek. Če to drži, bi tale naslov lahko zakuhal revolucijo...

DATAČNA Začetek 2007 **RAZVOJNA** Akella
IZDAVNIK Primal Software **NA SPLETU** www.akella.com

Le redko se nam zgodi, da nas igra povsem nepričakovano naskoči in v hipu iz anonimnosti preide med naslove, ki jih najbolj nestrno pričakujemo. A vendar se je natanko to zgodilo v primeru *Heavy Duty*, igre pod okriljem ruske Akelle. Gre za taktično akcijsko realnočasovno strategijo, ki v ospredje postavi maloštevilčni vod. Nekako spominja na *UFO*, saj od vas zahteva, da postavite lastno hitro odzivno obrambno mrežo, ki bo planet ščitila pred invazijo iz vesolja.

Pri tem bo *Heavy Duty* vpeljal revolucionarne novosti, kot je polno udejanjen planet brez "vojne meglice" – namesto nje bo le oddaljeni horizont, ter povsem nove izraze, kot sta *Inverse Kinematics* in *Terramorphing*. Za povrh nas je osupnil še z obljubo, da praktično celoten igralni svet shrani v pomnilnik, da je tako rekoč nemudoma dosegljiv. Čudo smo si enostavno morali bolje ogledati!



To je bitka za ravnico v vojni za cel planet!



Povejte nam več!

Razvijalce Primal Software stisnemo ob zid in moledujemo za več informacij



Primal Software: Slartibartfast je na žalost manjkal pri tem skupinskem fotografiranju.

PCFormat: Kaj je tisto, zaradi česar je *Heavy Duty* drugačen od ostalih?

Primal Software: Smo prvo podjetje na svetu, ki je dejansko zapustilo mala, ploščata igralna področja, in ustvarilo pravi, okrogel planet z vsemi pripadajočimi lastnostmi: različni podnebni pasovi, vreme, cikel dneva in noči in tako naprej. Ni bilo lahko, navsezadnje je edini tekmelec na tem področju Will Wright s svojim *Spore*, toda njegovi planeti so veliko manjši in neprimerno manj podrobni.

PCF: Slišali smo govorice o planetu s 150km², je to res?

PS: Ne ni – površina bo v resnici večja od 300 kvadratnih kilometrov. Za pogon praktično ni tehnoloških ovir; v bistvu ne bi bilo problema narediti dejansko Zemljo v naravni velikosti.

PCF: Kakšne bodo koristi za igralca, če bo imel svet igre spravljen v pomnilnik?

PS: Oddaljite pogled na planet, da si ga boste ogledali

iz orbite, in videli boste vse: ogromna morja, v katerih odseva sonce, gorska pobočja, ki se raztezajo preko celih kontinentov, in tako naprej. Nič nalaganja, nič zaustavljanj, da bi se podatki naložili s trdega diska, samo mehko in prijetno gibanje.

PCF: Kaj točno je "Inverse Kinematics"?

PS: Za robotove noge in stopala na primer ni nikakršnih animacij; vsak izmed udov je nadziran s pomočjo zapletenega realnočasovnega algoritma. To robotu dovoljuje, da pleza po skoraj navpičnih pečinah, cilja na nasprotnike z robov visokih pečin, se skriva v kraterjih in vse naštetu izvaja z dobršno mero gracioznosti.

Tej ultra zanimivi igri bomo v tej rubriki z veliko radovednostjo sledili, zato pozorno spremljajte dogajanje na teh straneh.

Ste za prijateljsko igro... in križcev

Šest plemen si napove vojno v igri, ki našim nočnim moram o jedrskem holokavstu iz osemdesetih vdihne novo življenje. Mi imamo prst na sprožilcu

Datum izida September Založnik Introversion Razvijalec Introversion Na spletu www.introversion.co.uk

Vzdignite kozarce Introversion, majhni angleški razvijalski sili, ki zmore veliko. Samooklicani "zadnji programerji iz spalnice" so ustvarili dve igri, ki sta poželi uspeh in postali prodajni uspešnici, *Darwinia* pa je nedavno dobila drugo življenjsko priložnost na Steamu podjetja Valve. Pred kratkim je pometla s konkurenco na Independent Games Festival, odnesla tri nagrade, vključno z glavno, ekipa pa je prisotne pijano počastila z govorom o tem, kako založnikom ne dovoli pokvariti njihove igre, in požela bučen aplavz. Postali so slavljenci klepetalnici o igrah in edino vprašanje je, kaj zdaj. Torej, tukaj je majhna igra, imenovana *Defcon*. Vrta se okoli športa, ki ga *PCFormat* v vsakodnevnih debatah rad imenuje "globalna termonuklearna vojna". O načrtih, ki jih imajo za konec sveta, smo se pogovarjali z glavno ustvarjalno silo podjetja Introversion, Chrisom Delayem.



Vreme bo delno do pretežno oblačno, tu in tam lahko pričakujete plohe in ognjeno iztrebljanje človeške vrste.

PCF Zadnje čase si delal stvari, ki jih počnejo programerji iger, ki so veliki zvezdniki. Najbrž si razlagal o Defconu ljudem, ki si jih srečal. Kako bi nam opisal igro?

CD To je za nas resnično sveža izkušnja: *Defcon* je enostavno razložiti. Zadnjih nekaj let smo zmeraj nalteli na zmedene poglede in neprijetno tišino, ko smo ljudem poskušali razložiti *Darwinia*, in sam sem zadovoljen, da je tega konec. *Defcon* lahko razložim v 15 sekundah, in če to ni dovolj, lahko enostavno rečem "tisti del v filmu *Wargames*" in vsi takoj razumejo. Še bolje, ena sama zaslonka slika in besedna zveza "večigralska igra na temo jedrske vojne" sta dovolj, da večini ljudem razložim celotno igro.

PCF Izid Defcona ste pravkar predstavili na september in si tako pridobili več časa za razvoj. Kako je to spremenilo igro?

CD Oblikovanje *Defcona* je bilo zmeraj dokaj raztreseno, jedro igre pa je bilo v večjem delu določeno že od prvega dne. Igra je popolno nasprotje odprtega eksperimentiranja pri *Darwinia*. Skoraj ves čas za oblikovanje igre smo namenili prilagajanju ravnotežja enot in spremembam sposobnosti različnih enot, nikoli pa se nismo preveč oddaljili od začetne zamisli. Moč *Defcona* je v tem, da je ukoreninjen v resničnem svetu, zato vsi vedo, da podmornica izstreli jedrske bombe in je nevidna radarju, prav tako pa vsi vedo, da iz letalske baze poletijo bojna letala in bombniki.

To do neke mere izključuje možnost bistvenih sprememb enot – ne morete se samovoljno odločiti, da se lahko bojne ladje premikajo po kopnem – pomeni pa, da je izziv v iskanju uravnavečnosti igre, ki temelji na lastnostih iz resničnega sveta.

PCF Ali lahko torej pričakujemo večje spremembe? Ali pa gre le za uravnavečnost?

CD Ena izmed redkih pomembnih sprememb originalnega oblikovanja je razširitev iz igre za dva igralca v igro, ki jo bo lahko igralo do šest igralcev hkrati. *Defcon* je bil zasnovan kot spopad med zvezo NATO (zeleni) in Sovjetsko zvezo (rdeči, seveda) – kar lahko seveda še zmeraj igrate, če si to zaželite. Sčasoma pa smo spoznali, da s stališča igralnosti ni nobenega razloga, da ne bi uporabili vseh svetovnih celin – in da smo z vztrajanjem pri tako togem scenariju zavirali možnosti igre. Ko smo igro razširili, tako da lahko igralci igrajo tudi z Afriko, Južno Ameriko in tako naprej, smo bili priča veliko večji raznovrstnosti igre, kar je odprlo možnost sistemu zavezništva med igralci.

Pisarniška politika

Štiriminutno pisno opozorilo

Medtem ko se klasična igra *Defcon* igra v pospešenem času, je dejstvo, da bi bilo "prave" jedrske vojne konec prej kot delovnega dne, vodilo v zanimivo alternativo: pisarniški način. Tukaj se igra odvija v realnem času, z delovnimi zadevami, ki se pričnejo vrstiti jutraj, vse skupaj pa privede do vrhunca v približno osmih urah. Gumb za primere panike vam omogoča, da lahko med igro diskretno postavite tudi kaj povezanega z delom, ikona v statusni vrstici pa vas informira o pomembnih dogodkih, kot je uporaba jedrskih izstrelkov. Ker bodo do cilja leteli 30 minut, imate veliko možnosti za odgovor, ne da bi pri tem popolnoma zapostavili vaše delo. Ena vprašanja pa ostaja brez odgovora: ali bodo radioaktivne padavine dosegle tudi pisarniško atmosfero?

launch detected

launch detected

“Besedna zveza
‘večigralska igra na
temo jedrske vojne’
je vse, kar morajo
ljudje slišati”

krožcev?

PCF Kaj je bil glavni razlog za prestavitev izida igre *Defcon*?

CD *Defcon* je prva večigralska igra podjetja Introversion. Obenem pa je to za vsakogar izmed nas prvi poskus ustvarjanja komercialne omrežne kode, kar je eno od najzahtevnejših področij računalniške znanosti. Vsak igralec ima nekoliko drugačno

CD Stvari, ki nas navdihujejo, so že nekaj časa stalnica, večina izmed njih pa so klasični filmi iz osemdesetih let. Velik del navdih za *Defcon* očitno izhaja iz filma *Wargames*, vendar se nanj pogosto sklicuje tudi *Uplink*. *Uplink* se napaja zlasti na hekerskih elementih *Wargames* – “war-dialling”, razbijanje gesel, spreminjanje šolskih ocen in tako naprej. *Defcon* pa jemlje navdih iz hladne vojne in prizorov v NORAD-ovem

bunkerju z ameriški generali, ki opazujejo konec sveta, prikazan v slabi vektorski grafiki. Večino navdih za *Darwinio* pa smo dobili pri filmu *Tron*. Zato ne bi bilo

“Kakršnokoli namigovanje, da Introversion sledi desetletnemu načrtu, ki smo ga zastavili pred *Uplinkom*, je čista norost”



CHRIS DALEY Introversion Software

omrežno konfiguracijo – nekatere so skrite za požarnimi zidovi, drugi imajo usmerjevalnike NAT, tretji uporabljajo univerzitetna omrežja, zato je pisanje kode za igro, ki bi delovala v vsakem omrežju, prava nočna mora. Podvig se je izkazal za še bolj kompleksnega in zahtevnega, kot smo predvidevali na začetku. Resnično super pa je, da je ta tehnologija sedaj v naših rokah in da jo lahko uporabimo v naših prihodnjih igrah. Od zdaj naprej bo vsako igro Introversiona, ki bo vključevala večigralski način, znatno enostavneje zaključiti.

PCF O bolj skrivni vsebini igre niste izdali veliko informacij. Prikrita referenca o *Defconu* je zakopana v eni izmed vaših prejšnjih iger. V *Uplinku*, kajne?

pošteno, če bi trdili, da se referenca na *Defcon* skriva v *Uplinku*. V resnici je v *Uplinku* skrita referenca na *Wargames*, po kateri lahko igralec odvrže jedrske bombe na velika mesta na zemljevidu sveta, kasneje pa smo ta navdih razvili v celotno igro.

PCF Potemtakem nimate nobenega skrivnega desetletnega načrta?

CD Kakršnokoli namigovanje, da sledimo desetletnemu načrtu, ki smo ga zastavili pred *Uplinkom*, je čista norost. Kdo za vruga bi načrtoval, da bo zapravil tri leta z razvojem igre, ki je ne razume skoraj nihče, ko jo vidi? Edini načrt, ki smo ga kdaj imeli, je bil ta, da bomo poskušali ustvarjati izvirne igre in se pri tem izogibali delu. **PCF**

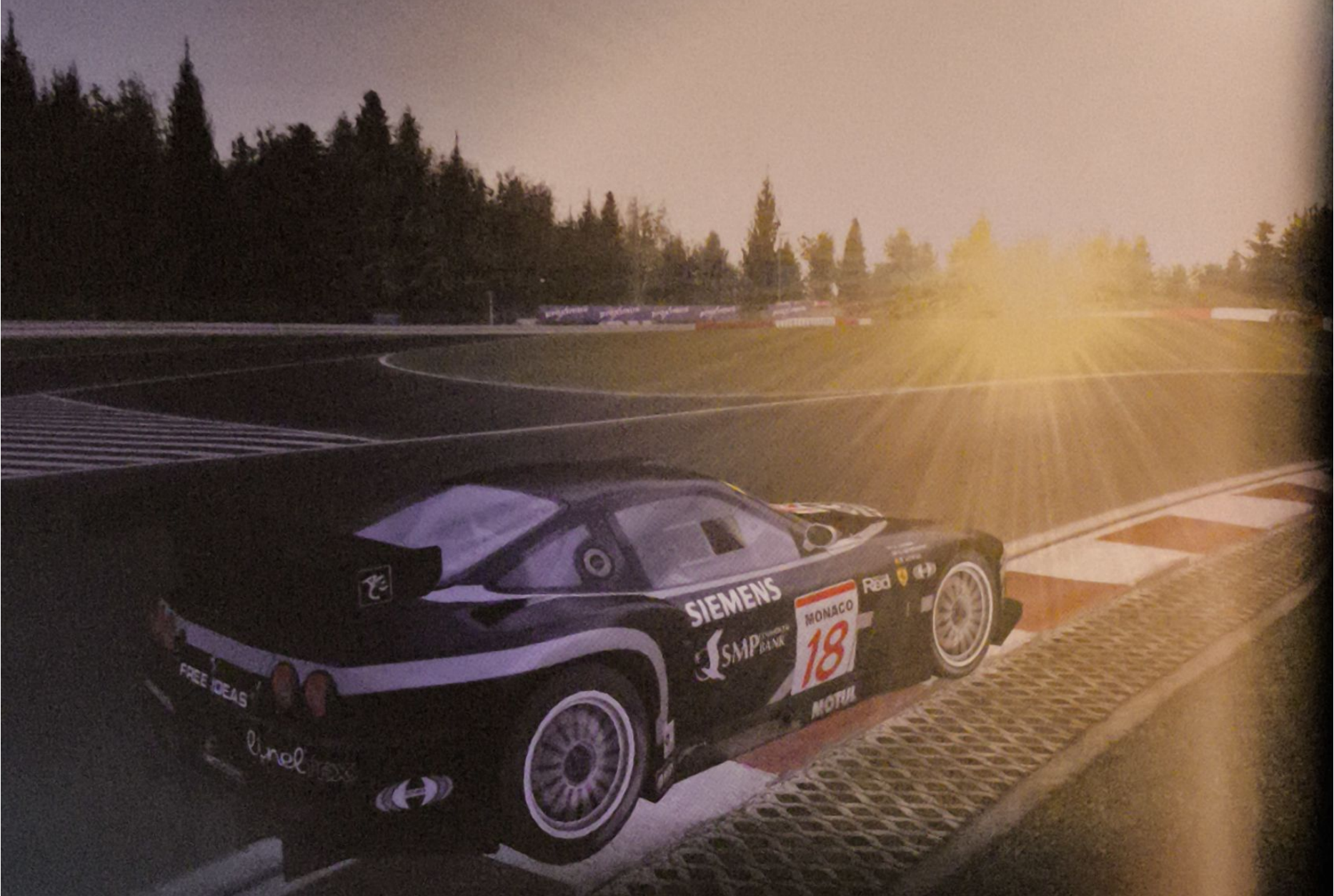


Prizor iz NORAD-a, kot je bil predstavljen v *Wargames*. Kot bi kukali v možgane Gregorja Mraza.

Miselne igrice

Vrhunski programerji iz spalnice

Podjetje Introversion je bilo ustanovljeno leta 2001, ko so se Mark Morris, Thomas Arundel in Chris Daley zbrali, da bi poskušali prodati igro o hekanju, ki jo je napisal Chris v prostem času med študijem. Z začetnim kapitalom 600 funtov so pričeli zapisovati lastne CD-je in jih pošiljati naokoli. Igra, o kateri govorimo, je bila *Uplink*, ki predstavlja njihov začetni uspeh. Njihova druga igra je bila uspešna *Darwinio*, mešanica šestih ali več zvrsti. “Ko smo dajali intervjuje in izjave o *Darwinii*, smo jo označili za retro RTS,” se spominja Chris. “Zdaj pa mislimo, da je to bila najhujša napaka. Razvneli smo veliko pričakovanj, ki niso bila izpolnjena – ljudje, ki so pričakovali igro RTS, so dobili nekaj povsem drugačnega.”



Zmogljiv grafični pogon v *GTR 2* poskrbi za redne odmerke osupljivih prizorov.

GTR2

Načelo "ogledalo, smernik, manever" vržemo skozi okno in ga zamenjamo za "pospešuj, zaleti se, prevoz na urgenco, prosim". Privezali smo se, ogreli svojo težko nogo in skušali nekaj najbolj impresivnih dirkalnikov GT obdržati čim dlje od zbirališča kosovnih odpadkov...

Predhodnica te igre, *GTR* (v PCF38 smo ji prisodili 82%), je bila sanjski naslov marsikaterega bencinskega zanesenjaka. Bila je izdelana z očitno ljubeznijo in dosledna pri oponašanju najmanjše podrobnosti visoko-hitrostnega sveta prvostinskih dirkačev GT. Po dolgem času je šlo za izdelek, ki je v nas prebudil sladke spomine na junaka zvrsti, *Grand Prix Legends*, zraven pa je nosil še višnjo na vrhu sadne kupe v obliki vsega slinjenja vrednih sodobnih strojev hitrosti. Simulacija je posledično kaj hitro naletela na tople sprejem skupnosti

dirkalnih navdušencev, vedno željnih preizkušanja svojih sposobnosti "volaniziranja" v igrah, ki jim čim bolj približajo izzive, s katerimi se pri svojem delu sredujejo profesionalni dirkači. Zdi se da je svet poln fantov (no, in nekaj deklet), ki želijo postati naslednji Ayrton Senna – in vsi hrepenijo po čim bolj realistični izkušnji.

A za vse tiste, ki so svoje zobe kdaj zasadi v igre tipa *Need for Speed*, *GTR* ni bil brez frustracij – neodpušljivi realizem je pomenil, da tisti, ki ni ločil med blokiranjem koles in drsenjem pri zaviranju zaradi izra-



Umetna inteligenca si sedaj vzame krog ali dva za ogrevanje, ravno tako kot gume in zavore. Potem pa se pripravite na silovite pritiske v vsakem ovinku.



Ko se steza postopoma suši, odsev izginja in vam daje vedeti, katerih linij se je dobro držati in kako se lahko izognete poplavljenim delom proge.

bljenih gum, ni nikoli ugledal konca kroga, kaj sele dirke. Da so bile stvari še bolj spartanske, je poskrbel stari reciklirani pogon iz F1 Challenge 99-02 iz leta 2003; trudu avtorjev navkljub starina ni bila sposobna prikazati spodobne količine predmetov ob stezi in tudi sicer neverjetno pikolovski modeli avtomobilov so bili zavoljo skromnih grafičnih učinkov precej bled element celotnega paketa.

ponudi tudi grafiko, ki poskrbi, da ima vsebina polnega okusa primerno impresivno embalažo. A nadaljevanje ima namen ponuditi precej več kot le na novo zavite dobrote preteklosti – GTR 2 izraža povsem drugačno filozofijo kot prva igra. "Želimo si ugajati širšemu krogu igralcev," nam pojasni Diego Sartori, razvijalec pri Simbin. "To bomo dosegli s preurejeno fiziko, še posebej s precej večjim



"Za nas realizem ne pomeni 'težko', mi realizem enačimo z intuitivno vožnjo, v kateri lahko vsi uživajo"

TOMAS KARLSSON Projektni vodja, Simbin

NEDOKONČANI POSLI

Na srečo je GTR zabeležil soliden prodajni uspeh in po hitri ekskurziji v zgodovinsko dirkanje in svet ikon GT z GT Legends, se Simbin vračajo na prvotna tla, prvenstvo FIA GT, da enkrat za vselej utišajo vse kritike, ki so se pojavile ob izviru.

GTR 2 bo utrip dajal DX9 pogon Grmotor 2 (matematika, ki je oživila že GTL in rFactor), ki ne omogoča le zavidanja vrednih preračunov vplivov fizike, temveč

posvečanjem modelu obnašanja gum. Verjamemo, da ponujamo igrjo, ki podpira vse nivoje igranja, vključno s priložnostjo za učenje. Za nas realizem ne pomeni 'težko', mi realizem enačimo z intuitivno vožnjo, v kateri lahko vsi uživajo, nekateri pa v njej postanejo pravi mojstri." Tomas Karlsson, vodja projekta, se strinja: "Nikakršnega izključevanja ni med realizmom, visokim nivojem podrobnosti in igralskostjo; vse je odvisno od celotne predstavitve. Veliko

MOKRE SANJE DIRKAČEV

Ogledali smo si nekaj novih avtomobilov, na katere boste lahko položili svoje neučakane prste

Nabor trgalev asfalta je bil že v GTR precej impresiven, a moramo priznati, da nas je nekaj avtomobilov, vključenih v nadaljevanje, kljub temu povsem osupnilo. Postali smo prav posebni oboževalci skrivnostne rumene zverine "330km/h plus", ki sliši na ime saleen, in manj kot povemo o prvem srečanju PCFormat in Lamborghinijevem murchielagom, bolj bo za naš ugled. Smatramo se za dokaj solidne voznike in velike moto-navdušence s pravo mero poguma, a ko smo do konca pritisnili norega "lamba" po ravnini Spa Francorchamps (med hudim nalivom in sredi noči), smo se spremenili v tresoče se, skorajda ihtče razvaline.



MASERATI MC12 CLASS GT

» Če ga lahko obvladate, je tole ujeta strela in bo švigal mimo vsega ostalega na dirkališču. A naredite le eno malenkost narobe, pa imate fiksen sestanek z g. Armiranim Betonom ob strani. Verjeli ali ne, da bi se maserati lahko kvalificiral za prvenstvo, je podjetje moralo dirkalne različice te mrcine prodati običajnim ljudem. In z "običajnim" mislimo na tiste svinjsko bogate, ki ne dajejo prav veliko na fizični obstoj svojega krhkega telesa.



NISSAN 350Z CLASS NGT

» Vrhunsko natančna japonska izdelava je garancija, da se med divjanjem po ravnini v Monzi ne boste kar naenkrat spremenili v veliko žarečo kroglo. Morda ne najhitrejši med dirkalniki in tudi ne najhitrejši, a v pravih rokah lahko vseeno postane resna grožnja za vsakega ferrarija 360 in porscheja 911. Kljub temu so redki, ki bi ga izbrali za sebi najljubšega znotraj konkurence v tem okviru. Morda ga zato tako radi pošiljamo v pečene pasti.



TVR T400R CLASS NGT

» Ko je tale žrebec v prostem teku in mirno spreha svojih šest cilindrov, ustvarja zvok, ki na vaša ušesa deluje tako blagodejno, kot da bi vanje vlivali toplo karamelo. A pritisnite z nogo do tal in svet se konča v rjoveči simfoniji obremenjenih valjev. Na žalost pa je TVR T400R zaradi postavitve mogočnega motorja, ki spreha njegove cilindre, eden izmed tistih dirkalnikov, ki jih je treba najbolj trdo prepričevati v zavijanje.



BMW M3-GTR CLASS G2

» Ne, ne, dirka se ne mora odvijati brez predstavnika hiše, v katero se najraje hodijo lajšat preveč obloženi bankirji: BMW ima dirkalni avto, ki je presenetljivo priazen za upravljanje. Mirnost in uravnoteženost sta njegova aduta in v spretnih rokah se M3-GTR spremeni v vsega strahospoštovanja vredno dirkalno orožje. Kljub razburjenemu V8 v njegovem srcu, je "bembel" relativno odpustljiva zverina in to bi ga moralo narediti za pravega osvajača src začetnikov.



CHRYSLER VIPER COMP COUPE G3

» Američani so nori na surovo moč brez nadzora in ta jedrska elektrarna na kolesih to dokazuje. Poguma mu ne manjka – pokazite mu porscheja 996 in napadel ga bo z značilno osobnostjo ZDA. Vendar pa vse te surove agresivnosti krmlinski sistem ni sposoben ravno prefinjeno usmerjati – včasih se zdi, da bi bilo lažje obrniti valjar kot tega divjega merjasa. Viper pa se ne seldira preveč: obračajo naj se renaulti, on pa bo na ravninah z 8,3-litrskim V10 pokazal, kaj je pravi stroj.

MASOVNI ODPADKI

GTR 2 ohranja starodavno plemenito tradicijo razbijanja pločevine do amena...

Naj se še tako trudiš, da bi te žrebce obdržal na tisti črni podlagi, se prej ali slej zgodi nekaj hudo nepredvidljivega in napačnega. Na srečo so Simbin konkretno predelali poškodbeni model GTR, ki sedaj ob izletih ponuja nekaj milijonov načinov, da vaš avto spremenite v veliko kepo kovine. Ne samo to – med tem ko boste sami veselo razpadali na prafaktorje, bodo odpadajoče gume in odbijali predstavljali resno grožnjo vsem še sodelujočim tekmovalcem. Tukaj so samo tri slike okrutnih načinov, s katerimi lahko z ljubeznijo oblikovane in pregrešno drage poskočnice preoblikujete v surovino za prihodnje generacije.



»V ZRAKU



»SLEČEN



»V PLAMENIH

truda vlagamo v to, da bi igra ugajala tako zagriženim igralcem dirkalnih simulacij, kot tudi občasnim igračarjem.

Eden izmed adutov, s katerim Simbin upajo, da bodo premagali tisto zoporno strmo krivuljo učenja, je povsem novi igralni način imenovan "šola vožnje", ki bi moral celo najbolj zelene nedeljske voznike podkovati do te mere, da ne bodo ob prehitevanju več iskali gumba za vklop smernika. "Vključenih bo več kot 60 lekcij, ki bodo igralca popeljale od popolnih voznikov osnov pa do naprednejših tehnik umetnosti dirkanja," nam je razkril Sartori. S pomočjo duha inštruktorjevega vozila, jasno vidnimi idealnimi dirkalnimi linijami in nagradami za dokončane izize, bo ta način morda privabil celo izkušene voznike, ki bodo mimogrede izpilili določene elemente svoje vožnje.

POZOR, DRSI!

Še eden izmed načrtov Simbina za razbitje strahu novincev je nadaljnje izpopolnjevanje fizike v igri, še posebej poprej omenjeno obnašanje gum. "Eden izmed

elementov, na katerem smo se od zadnjega GTR veliko naučili, je gotovo model obnašanja pnevmatik," priznava Sartori. "Imeli smo nekaj težav, ki smo jih želeli odpraviti, in fantje s področja fizike so resnično opravili krasno delo." Henrik Roos, direktor Simbin in voznik GT, se pridruži trditvi: "Naredili smo ogromen napredek pri drsenju avtomobilov v

izpod gum v igri. Vožnja cestnih zverin še naprej ostaja silno zahtevno opravilo, a so tokrat te precej bolj predvidljive, kar zadeva odziv – to vam dovoljuje, da se osredotočite na popolno vožnjo po skrajnem robu robnika in izogibanju nasaditve na izpušno cev tekmeča pred vami.

Seveda morajo zadostiti tudi apetite najbolj izkušenih kupcev dirkalnih simu-

ključili v igro in Johan Ross, vodja marketinga, je z veseljem odgovoril. "Gibanje goriva v vseh predelih avtomobila, kamor pač bencin pride, in vpliv le-tega na razporeditev teže dirkalnika in s tem njegovega obnašanja, je gotovo ena izmed takih podrobnosti. Je pa res, da je težko prst položiti na eno točno določeno lastnost, saj simuliramo vse na avtomobilu in v njem." Tako je, prav ste prebrali – dejansko simulirajo, kako valovi bencina v posodi za gorivo!



JOHAN ROOS Vodja marketinga, Simbin

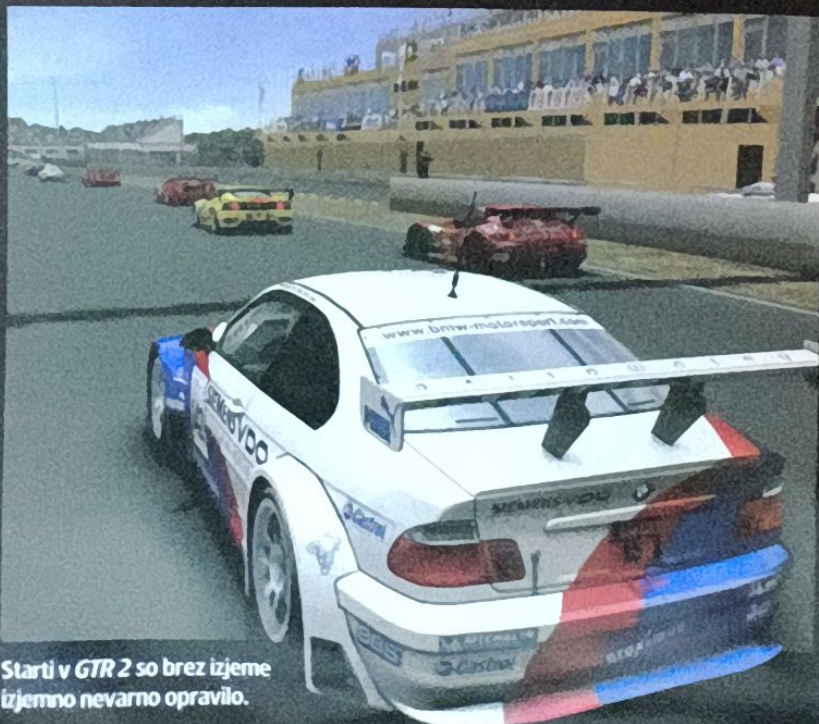
šikanah pri nizkih hitrostih. Fizika sedaj dovoljuje, da so dirkalniki tako pri nizkih kot visokih hitrostih kljub zdrsom precej bolj pod nadzorom, kar je tudi bližje resnični sliki." To v bistvu pomeni, da so tisti nadležni primeri iz izvirnega GTR, ko so napredni dirkalniki z vsemi silami oponašali pralne stroje, izpuhteli v zrak, kot dim

"Bili so trenutki, ko so dirkači zamujali na uradne treninge na stezi, ker so uživali v GTR na naših simulatorjih"

laci, zato Simbin premikajo meje stopnje podrobnosti, vključene v samo igralno izkušnjo. Praktično nič ni prepuščeno naključju in osupljivo je, kako daleč je ekipa pripravljena iti, da bi čim bolj predstavila dejanski delujoči dirkalni avto GT. Nismo si mogli kaj, da jih ne bi pobarali, kaj je najbolj drobna potankost, ki so jo

DROBNE PODROBNOSTI

Ena izmed malih novosti pri GTR 2 je resnično dinamično žarenje pregretyh zavornih diskov in za razliko od ostalih iger, tu ne gre le za vizualni bonbonček. "Dejstvo, ki ga bodo verjetno opazili le bolj predani igralci, je, da je intenzivnost žarenja diskov 100% zasnovana na dejanski trenutni temperaturi zavora. To pomeni, da bodo igralceve spremembe pri nastavitvah hlajenja ali moči obremenitve posamezne zavore, nosile logične posledice – kako močno bo zarezal



Starti v GTR 2 so brez izjeme izjemno nevarno opravilo.



Nočne dirke so vizualno osupljive in zahtevne. Nesreče so v temi pogosto še spektakularnije, a karkoli že delate, nikar ne razbijte svojih sprednjih luči.



Bočno parkiranje? Ni problema.

posamezen disk," navdušeno razlaga Roos. Gotovo gre za igro, ki resnično zna razvijati vse tiste, ki uživajo v nenehnem iskanju popolne nastavitve dirkalnika.

Tako imenovani sistem LiveTrack (živa steza), ki je debital v GTR, je ravno tako šel pod kirurški nož in sedaj ponuja resnično podobo trenutnega stanja na stezi. Z vsakim dodatnim krogom na dirki je na progi vidne vse več in več gume, ki je zapustila pnevmatike, in izboljšuje oprijem cestnišča – a zavijte na "frnikole" izven idealne linije in po hitrem postopku boste dohnali, da je vaš krmilni mehanizem ravnokar postal tako uporaben kot pihanje v bližajoči se orkan. V deževnih razmerah LiveTrack le še pridobi na veljavi. "Nova lastnost v LiveTrack je podpora za postopno sušenje dirkališča – tako z grafičnega kot s fizikalnega vidika. To doda povsem novo dimenzijo dirkanju v deževnih pogojih, kjer strategije in taktike dejansko lahko odločijo dirko," nas razsvetli Sartori. "V primeru, ko se začne steza sušiti, je igralec soočen z izjemno pomembno izbiro – ostane lahko na gumah za dež ali vmesni različici, po drugi strani pa lahko tvega in preide na pnevmatike z optimalnim oprijemom na suhem cestnišču. Ko se enkrat igralec odloči, je njegovo dirkanje in izbiranje linij neizpodbitno odvisno od izbrane možnosti, druge gume narekujejo spremenjen slog vožnje!"

S premikom na pogon gMotor 2 se nadalje v celoti poslavlja odrezan prehod med dnevom in nočjo kot smo ga poznali in ne ravno oboževali v GTR – zamenjal ga bo zvezen cikel osvetljenosti, ki omogoča 24-urne dirke v vseh vremenskih razmerah. Ko se sonce začne spuščati in postanejo sence daljše, se povečuje možnost, da bo vaš pogled omejevalo bleščanje, predstavitev nočnega dirkanja pa sploh prinaša očitne izzive. In kar je najbolje – če želite vso vznemirjenje 24-urnega dirkanja brez hujšega primera tromboze, lahko celotno dirko skrajšate na vsega 24 minut. Je pa občutek pri takšnem početju morda nekoliko čuden.

NEOPRAVIČENI IZOSTANKI

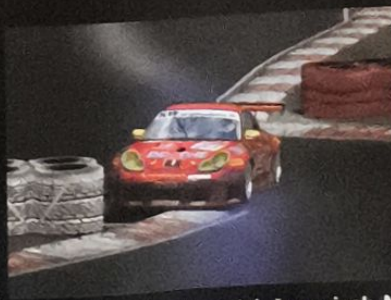
Seveda vse naštetu prav nič ne pomaga, če ni pravega občutka vožnje. Da bi GTR 2 prinesel kolikor se le da pravoveren občutek dirkanja, so Simbin za mnenje poprosili številne voznike iz prvenstva FIA GT in pridno beležili njihove pripombe. "Večina dirkačev FIA GT je preizkusila GTR 2 in resnično ga ljubijo – ko smo dobili njihove odzive in predloge, smo jih interno obdelali in naše modele ustrezno preoblikovali," razlaga Roos. "Bili so primeri, ko so dirkači zamujali na uradne treninge na stezi, ker so uživali v GTR na naših simulatorjih. Zamujali so celo na dirke. Ampak tukaj zdaj ne bom navajal



Armaturene plošče so čudovito izdelane, a vseeno občasno pogledjte na stezo – morda se tam celo kaj dogaja.

nobenih imen..."

GTR2 kaže vse potenciale, da postane osupljivi paradni konj v dirkalni konjušnici Simbin. Glede na to, da bo vključena praktično vsa vsebina izvirnika, za povrh pa dodane še bonus proge, ki jih boste postopoma odklepali, bi moralo biti materiala več kot dovolj. Ne samo to – vsi, ki ste bili zaradi obsedenosti izvirnika s podrobnostmi in nepopustljivosti prestrašeni, boste z navdušenjem pozdravili predelan, učenju prijaznejši fizikalni pogon ter nov način "šola vožnje". Za tiste stare zagrizence pa je dovolj že preprosto zagotovilo, da je Simbin spet dvignil merila za realizem v simulacijah in vas bo s tem pripeljal najbližje Schumacherjevemu ključem do prave stvari. **PCF**



Črte na stezi kažejo, kaj je igra določila za idealno dirkalno linijo skozi določen ovinek. Naša linija je bolj... svobodomiseln.

NASLEDNJI IZZIV JE...

Bencinski navdušenci Simbin ne spijo na lovorikah preteklosti...



Spodaj si lahko ekskluzivno ogledate renderirano sliko modela avtomobila iz naslednjega projekta

Simbin, ki se bo osredotočil na prvenstvo World Touring Car in je trenutno še v zgodnji fazi razvoja.

Ekipa upa, da ji bo še enkrat več uspelo postaviti nove mejnike v dirkalnih simulacijah. Bistvena razlika med avtomobili WTCC (World Touring Car Championship) in dirkalniki GT je, seveda poleg surove moči, da imajo prvi, tako kot Seat Leon spodaj, prednji pogon. Diego Sartori (na sliki zgoraj) nam je strokovno razložil, da bo naslednja igra tudi za igralce pomenila povsem druge vrste izziv kot GTR 2. "WTCC bo zahteval drugačno tehniko vožnje, saj so avtomobili po moči bolj izenačeni in imajo manj konjskih moči."

Vhod v ovinke s pravo hitrostjo in pod ustreznim kotom postane še pomembnejši, ko krmiljenje obremenjuje pogonska kolesa, in če boste začeli izgubljati zadek, je edino, kar vas loči od spremembe v packo na betonskem zidu, pametno vzdrževanje moči motorja. "Vožnja avtomobila, posebno pa dirkalnika, s pogonom na sprednja kolesa, je povsem drugačna izkušnja kot upravljanje z avtom, ki ima pogon zadaj," nam je očitno še enkrat predočil Sartori. "Pri avtomobilih na prednji pogon so veliko bolj obremenjene sprednje pnevmatike, saj opravljajo vso delo – od pospeševanja, zaviranja in zavijanja. Voznik v tovrstnem dirkalniku mora zato biti še toliko bolj uviden do svojih gum, kar dodaja vožnji in naši bodoči igri povsem nove prijeme."





Gnezda teh mravljičnih nakaz v mestu zahtevajo nekaj novih taktik.

DRUGA POLOVICA RAZPOLOVNE DOBE

Half-Life 2

Episode 1

Ah, Gordon Freeman. Lepo te je spet videti... Najljubša jed PCFormata se vrača v priročnem, ravno prav velikem pakiranju

Založnik Valve Razvijalec Valve Na spletu ep1.half-life2.com

Zadnji dve leti se sploh nista zgodili. Lahko se pretvarjate, da sta se, toda bodimo iskreni in si priznajmo: med 2004 in 2006 se ni zgodilo nič. Sploh. *Quake IV*? Opomba v opombi na dnu strani v drobnem tisku na najbolj nepomembni strani v knjigi igričarske zgodovine. *SiN: Emergence*? Različica McDonaldsa v svetu prvoosebni strelskih iger. Sramotno ponavljajoča se in že skorajda žaljiva do vsakega, ki ve, kaj se je dogajalo pred njo in kaj je na razpolago v istem obdobju, pa vendar jo zaradi preprostosti ljubijo mnogi. *FEAR*? Prej bi lahko rekli DOLGČAS.

Res se zdi kot da se *Half-Life 2* ni nikoli zgodil. Drži, človek dobi nekoliko neugoden občutek, ko pomisli, da so igro izdelovali ljudje, ki so bili milijonarji, še preden so vstopili v posel razvoja iger, kar je pomenilo izjemno prednost. A vseeno praktično nihče igri ne more oporekati, da je bila dodelana do skrajnosti, da pose-

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Deus Ex**
Eidos
- >> **F.E.A.R.**
Vivendi
- >> **Beyond Good & Evil**
Ubisoft

duje neverjetno osebnost, njene globine – no pač kolikor globine lahko igra, katere osrednje poslanstvo je pretvarjanje, da imate v rokah puško, sploh lahko ustvari – predvsem pa njene nespornega prevzema prestola zvrsti. Okoli nje je bilo veliko pompa. In ves je bil upravičen. *HL2* danes resnično ne bi smel več predstavljati vrhunca strelskih iger – do sedaj bi moral biti enostavno standard. Toda nič, niti en sam skupek senčenih pikslov se ni približal podobi dostojnega izzivalca velikega vladarja. Tako je po skoraj dveh letih edina igra, ki dosega svoj lastna visoko postavljena menila, prav dodatek za *HL2*.

ŽIVLJENJE, KOT GA POZNA MO

In veličasten je! Po tako kilavih 18 mesecih za simulatorje umorov (kakor so zvrst poimenovali borci proti nasilju v računalniških igrah) smo se pri *PCF* že začeli spraševati, če zvrst ni enostavno zavila s poti uspeha in sedaj brez-ciljno tava naokoli. "Ta mladina in njihove igre... sami strelji v glavo pa nobene prave vsebine," so že začeli tarnati starci v naših prostorih. Ampak potem je prišel – bil je prejšnji in bo bodoči kralj, čeprav *Episode 1* ne naredi nič resnično drugačnega od svojega predhodnika. Dobesedno gre za novo epizodo, nov del nadaljevanke, ki se začne praktično na istem mestu, kjer se je prejšnji končal, s čimer nadaljuje nastavljen zgodbo, hkrati pa ponudi igralne izzive, ki izpadejo kot zmes najboljših trenutkov iz *Half-Life 2*. Večinoma se boste srečavali z že poznanimi ovirami, ki so postavljene v ravno toliko spremenjene razmere, da ponujajo najmočnejši občutek ogroženosti doslej.

Najbolj pretkan trik dodatka je, da vse dela v obratnem vrstnem redu. Začne se, kjer se je zadnja igra končala, in se konča, kjer se je zadnja začela, vendar vse deluje skrajno logi-

čno – navsezadnje tokrat skušate uiti, ne pa osvoboditi novih področij. Prvo orožje, ki vam ga igra porine v roke (po nekaj minutah, v katerih je skrajno zanimivo razloženo, kako je lahko Alyx preživela mega-eksplozijo ob koncu *HL2*) je gravitacijska puška. Že v *HL2* je bila ultra orožje, a tokrat se dokončno uveljavi kot eden izmed ključnih delov opreme gospoda Freemana. Preden se dokopljete do kakršnega koli ostalega strelskega orožja, mine kar debelih 40 minut, do takrat pa ste že povsem domači v uporabi okolja, tako v vlogi orožja kot sredstva za reševanje nekaterih miselnih zagonetk. Pravzaprav je gravitacijska puška ostala najpogostejše uporabljeno orožje članov *PCF* skozi celotno presenetljivo dolgotrajno *Prvo epizodo*. Občudovanja vredno je, kako je avtorjem skozi njo uspelo igralcu približati interakcijo z okoljem – precej bolj naravno vam bo, da boste pograbili bližnji radiator ali vrata, jih nekaj časa uporabljali kot ščit, nato pa zabrsali v naglusni obraz bližajočega zombija, kot da bi se starokopitno zatekali k pravemu strelskemu orožju. Gre za navdušujoče življenjsko reševanje – občutek je neprimerno boljši, ko popolnoma refleksno grabite stvari okoli sebe in jih uporabljate sebi v prid, kot pa pri preprosti paradiranju od vogala do vogala z nabito puško in ogromno zalogo streliva.

V rokah vam sicer sčasoma pride tudi ostali inventar iz *HL2*, pri čemer se ne bolj v spomin vtisne zmagoviti povratek tradicionalnega začetnega orožja, znamenitega "paseja", kar je resnično nostalgичen in iskren pripetljaj ter svojevrsten poklon prvotnim igram hkrati. Novega orožja ali orodja v dodatku ni, a je vse tako inteligentno spreobrnjeno, da se počasi začnete spraševati, če je to sploh še prvoosebna strelska igra ali pa gre bolj za napeto grozljivo pustolovščino, polno reševanja zagonetk, pri čemer se povsem slučajno znajdete tudi v situacijah, ko je potrebno malce več streljanja.

STROGO ZAUPNO

Pravzaprav smo se pri opisovanju *Episode 1* znašli v podobni zagati kot pri ocenjevanju *HL2* – težko je razodeti informacije o igri, ki bi vas utegnile zanimati, ne da bi vam zraven pokazali izkušnjo z razkritjem ključnih elementov zgodbe. Zato recimo le to, da je podobna kakšnemu izmed boljših delov serije *Lost* (*Skrivnostni otok*). Dobro razložiti nekatere dos-

"Mrrraaaaaaazzz..."

Zombiji: končno spet resnično strašni



V *Episode 1* je nekaj resnično krasnih predpripravljenih delov, ki prekosijo predstavo predhodnika. Naš najljubši je del, ko se znajdete ujeti v stavbi brez elektrike, z le ugašajočo ročno svetilko v roki in pištolo vihtečo damo ob sebi. Kar bi lahko bil romantičen večer, pokvari jo horde zlovesče rjovečih zombijev, ki prihajajo iz goste teme. Vaše delo je, da s sojem luči osvetlite točko, kamor naj Alyx strelja – problem je le, da tista baterija ne bo vzdržala večno...



Kako je Alyx preživela eksplozijo v *HL2*? Gre za ključno točko pri razpletanju zgodbe v kasnejših nadaljevanjih, zato vam tega podatka ne bomo razkrili...



Celotna zasedba *HL2*, vključno z ljubkim robotom, poimenovanim Dog, se vrača, a Valve v nadaljevanjih obljublja nekaj žrtev med pomembnimi imeni.

lej nepojasnjene skrivnosti, hkrati pa ustvarja še večje. V sami zgodbi je prisotna precej jasnejša usmerjenost: povezave med prvo in drugo igro so nedvoumno podane, kot tudi ozadje zloglasnih Combine. A razlogi za to se skrivajo tudi v dejstvu, da niste več v neznanem okolju. Sedaj že resnično poznate prizorišče in *Episode 1* med drugim zelo neposredno pove: da, ob koncu *Half-Life 2* si rešil svet. Vendar pa bo le-ta moral pojesti še nekaj Frutkov, preden bo povsem na svojih nogah in do takrat še potrebuje nekaj Gordonove pomoči.

MIČNA GOSPODIČNA

Če ste posebno zahteven igralec, boste sicer tudi v *Episode 1* našli nekaj pomanjkljivosti. Čep-rav je Alyx tokrat praktično vseskozi prisotna

preživetje povsem možen rezultat.

Alyx je na sploh skrajno prijetna – poseduje zdravo dozo humorističnih vrstic, ki spominjajo na Buffy in pomagajo nekoliko omiliti krutost situacij, v katerih se znajdete. Njena prisotnost vam bo hkrati razkrila, kako osamljeni ste bili pravzaprav v *Half-Life 2* – strmo-glavljenje glavnega plovila ali zloglasnega striderja ni nič novega za Gordona, a zanjo je, in svoje navdušenje punca primerno izkaže. Nič več vam ne bo treba skakati naokoli, kadar boste izpeljali kaj resnično impresivnega – to bo za vas v bistvu naredila Alyx.

Nekateri boste morda razočarani nad pomanjkanjem pravih novosti, a ne pozabimo, da je to le dodatek in ne nadaljevanje. Gre za še več *Half-Life 2*, ki je vmes obiskal nekaj

“Gravitacijska puška je bila že prej ultra orožje, tokrat pa se dokončno uveljavi kot eden izmed ključnih delov opreme”

pomočnica in ne le zmerno razkačena vsevedna upravljalica naprave za teleportiranje, ostaja praktično neranljiva in za povrhu ji še nikoli ne zmanjka streliva. A navsezadnje je igra namerno odvisna od vaše predstave, ne njene – le redko vas bo reševala, če boste sami panično streljali v temo. Naredite posebno neumnost, in če niste sposobni sami v naslednjem trenutku uprizoriti česa resnično posebnega, se pripravite na hitro nalaganje shranjenega položaja.

Zato pa njena prisotnost omogoča nekoliko bolj številčne in intenzivne strelske spopade – dobro znane omejitve drugače vrhunskega pogona Source so sicer še vedno prisotne, kar pomeni, da se na zaslonu le redko znajde več kot pet nakaz naenkrat, a se avtorji poslužujejo podobnega trika, kot smo ga videli v *Aliens*, in za vsakega padlega sovražnika že čaka zamenjava, ki priklovrati iz oddaljene teme. Branjenje pred valom neustrašnih zombijev za valom neustrašnih zombijev, ki so sedaj po zaslugi dodanih zaslajajočih rakcev podlegli pripadnikov Combine prijetno razgibani in bi v originalnem *HL2* predstavljali neodpušljivo, duha ubijajočo opravilo, tokrat z zvesto pomočnico ob strani postanejo klasični junaški “Alamo” trenutki, v katerih je

učnih ur o igralnosti in ponuja posledično še bolj navdušujoč tok dogajanja. Ko govorimo o kopiranju (in izboljševanju) vzdušja najboljših prvoosebne strelske igre vseh časov, je to daleč od dejanja, ki bi mu lahko karkoli očitali. Igrajte jo z izključenimi možgani in morda se boste čez vse skupaj prebili že v štirih urah, a če si boste vzeli čas za uživanje, vtikanje nosu v vse kotičke, spoznavanje bogastva sveta, poslušanje izboljšanih dialogov med računalniško vodenimi liki in poigravanje z različnimi pristopi k istim konfliktom ali ugankam, vam bo *Episode 1* lahko pričarala skrajno zadovoljivih šest ali sedem ur. V popolnem nasprotju s *Sin Episode 1*, ki smo ga opisali v prejšnjem PCF (in ga pozabili do tega), naslednji del nadaljevanke enostavno ne more priti prehitro. Želimo si ga. Želimo si ga takoj. PCF

Min 1,2GHz, 256MB RAM, DirectX 7 3D kartica

Opt 2,4GHz, 512MB RAM, DirectX 9 3D kartica

Vedigraltvo Vključuje Half-Life 2 Deathmatch in Half-Life Deathmatch: Source

90%

PCF pravi... “Vrnitev kralja – in to je vladar, katerega vladavina nam bo gotovo ugajala.”

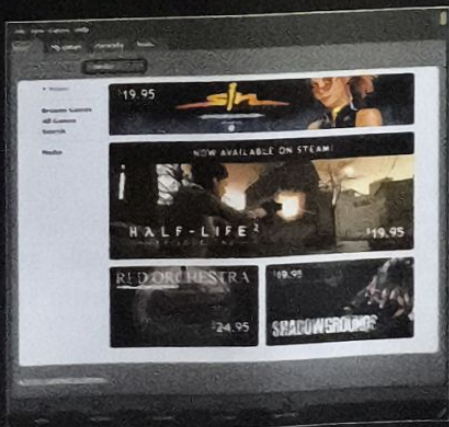


Zaradi zombijev in mravljelekov, ki strašijo po celem mestu, niste edini, s katerim se Combine ukvarjajo.

Muhasti Steam

Najedajoča spletna registracija? HUUUURA!

Medtem ko pri PCF nismo z *EP1* naleteli na nobene težave, se pojavljajo pritožbe tistih, ki so kupili različico v škatli in morajo še vedno skozi zloglasni proces odklepanja igre prek interneta, ki se sprevrže v pravo nočno moro, če ne posedujejo širokopasovne povezave. Poleg tega se nekaterim menda igra zruši takoj po zagonu, za kar je menda kriva nova aplikacija za preverjanje mišičavosti minčka, ki se odloči, da nekateri procesorji in gonilniki niso kos nalogi. Upamo, da je vse to v trenutku, ko berte ta opis, že stvar preteklosti.





Proge na strehi so sestavljene z dobršno mero domišljije, vendar jih razvojenijo zares slabe texture.



Izmikajte se vsem grelnim telesom, razen če vam je resnično všeč vonj po zažgani plastiki.



Nove lokacije vključujejo frizerski salon, pisarno in, čudaki čudaški, mesarijo...



Kotnik je postal nova žrtev zvito postavljenega prepada. Zdaj mu je žal, da se ni zavaroval.

Micro Machines V4

Le kaj bi lahko šlo po zlu pri tejle dogodivščini? Spomnite se originala, pa boste kmalu videli... eh...

Založnik Codemasters Na spletu www.codemasters.co.uk

Nostalgija je hudimano mogočna reč. Orišemo vam jo lahko na povsem preprost način – glavni vir odhodka Kotnikovih financ je nakupovanje majic, igralnih palic in olesenelih Amig prek eBay, na katerih lahko nabija originalni *Sensible Soccer* zavoljo starih dobrih časov. No, majice z logotipom igre nosi le zato, ker želi, da bi ga oklicali s pridevnikom "retro", a ta film na njegovo žalost še ni bil posnet. Če se vrnemo nazaj k nostalgiji, moramo povedati, da je ta bila odgovoroma za čuden prepil v uredništvu *PCFormat*, ko se je nekega jutra na mizi urednika pojavila najnovejša različica čarobnega dirkanja. Vrata so se odpirala in zapirala, veter je vijugal med tono papirja, ki je frčal po zraku in v vsem tistem kaosu, ko se je gruča novinarjev s praskanjem lotila ovojnice, je nekdo izmaknil škatlo. Mraz? Si bil to ti? Kakorkoli že, čez teden dni se je v uredniškovem nabiralniku pojavilo e-sporočilo z opisom. Škatle nemara ne bomo nikoli več videli. No, tu pa se prične zgodba o tem, kako lahko nostalgija sleherniku pokvari dober okus.

Tak kot Zagor ni eno izmed velikih literarnih del preteklega tisočletja (pa čeprav bi ga med njih morali uvrstiti), tako je zobu časa podlegel tudi koncept igranja serije *Micro Machines*. To pa se je moralo zgoditi na najbolj grd možen način.

Sploh ne pomaga, da gre za najnovejšo inkarnacijo nekakšne legende iz preteklosti; dejstvo ostaja, da se zdijo stopnje, kot bi jih potegnili iz pomivalnega stroja – brez prave

barvitosti in bogatih tekstur. Vso tisto raznolikost helikopterjev, tankov in čolnov pa je zamenjalo povečevanje zgolj štirikolesnih vozil. Kar pa še ni najhuje. Ne vemo, če bi vam sploh povedali, ampak tole zadevo je uničujoče dolgočasno igrati. Za nameček pa ponuja še manj večigralskih možnosti, kot jih je imel celo prastari predhodnik, *Micro Machines V3*.

ČETVORKA

Način Party Play se je izgubil v razvoju in mnoge od prejšnjih duhovitih priboljškov, ki smo jih lahko pobirali med vožnjo, so zamenjale nekakšne generične flinte in metanci raket. Stopnje so tako postale neka mešanica s konstantno smrtjo povezane frustracije in nespametnega dolgočas-

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Trackmania Sunrise**
Nadeo
- >> **Micro Machines V3**
Codemasters
- >> **Supercars II**
Gremlin

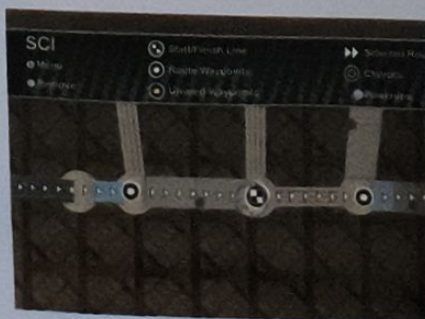
nega risanja krogov. Nemara bi bilo v tem primeru bolje, če bi se naenkrat med sabo spopadalo po šest ali osem igralcev ali avtomobilčkov, a tradicija je tukaj očitno premagala evolucijo na vsej črti.

Način za enega igralca ni nič drugega kot zapravljanje časa. Gre za popolnoma asocialno dogajanje, ki postopoma iz igralcev izčrpa dušo in jih popolnoma ohromi. Verjemite, da nočete opraviti kar 76 različnih nalog, da bi vam uspelo odkleniti tistih nekaj prog za večigralski način. Za zjokot neprimerno in ponavljajoče.

Po drugi strani pa smo preveč pričakovali tudi od drugače precej bolj oprijemljive večigralske akcije. Hm, namesto tega smo dobili utrujajoč prenos s konzol, kateremu manjka domišljija. Ker vemo, da se brez domišljije nikamor ne pride, vam s solzami v očeh sporočamo, da je ena izmed najboljših večigralskih iger vseh časov postala ravno toliko prebavljiva, kot smrkelj, poln nosnih dlak. Težko je ostati ob tem ravnodušen in tega ne jemati preveč osebno. Mi to jemljemo še kako osebno. **PF**

Proge po meri

Bolj malo je prostora za kreativnost



Ko smo videli, da je v igro vgrajen pravi pravcati urejevalnik prog, so srečni spomini iz časov *MM 2* preplavili naše obrazne mišice in prešerno smo se pričeli rezati. A glej ga hudica, *V4* je fleksibilen manj kot zarjaveli vijaki, priviti v podvozje prvega forda, in polaganje proge po zemljevidu je še manj zabavno in bolj prozorno kot dirkanje po okoljih, ki jih boste že tako ali tako deležni v igri.

Min 800MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1,8GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralsvo Štirje kameradi prek interneta ali lokalnega omrežja

52% **PF** pravi... "Naše sladke spomine so se razbili na tiste, ki mi niso mehurček na uredniškovi srca."

SIMULACIJA REŽISERJA

The Movies
Stunts & Effects

Popeljite vaše filme v novo dimenzijo s požari, smrtjo in dramo

Založnik Lionhead Studios Na spletu www.lionhead.com/se

Zlet gospoda Molyneuxa v zlata leta Hollywooda v dokaj uspešni igri *The Movies* je bil zabaven, vendar po nobenem kriteriju ni bil preprost. Dejstvo, da ste lahko poleg upravljanja s studiem bili tudi režiser in scenarist svojih filmov, je ponudilo ogromno možnosti za razširitev

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **The Movies**
Lionhead Studios
- >> **The Sims 2**
EA Games
- >> **Coffee Break**
Digital Jesters

igre in dodatke, ki bi zares popestrili vaše filme. Nekatere igrčke iz *Stunts & Effects* res izboljšajo izkušnjo pri ustvarjanju filmov, medtem ko ostale zgolj poskrbijo za več klikov, ki jih morate napraviti z miško.

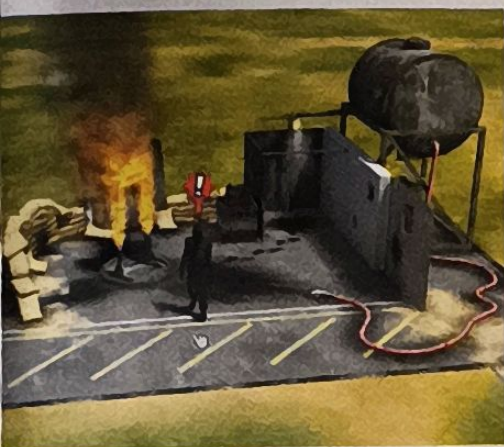
TI SAMO SKOČI...

Nov razred likov, kaskaderji, poskrbi za pravo akcijo in razburjenje, ki sta manjkala v prvem delu. Tele fante boste držali v formi in pri zdravju, če jih boste poslali v vadbeni center ali bolnišnico.

Kvaliteta vaših kaskaderjev vpliva na to, kateri kaskaderski triki so vam na voljo, k vsem tem pa seveda spada tudi lepo število dodatnih scen in okrasov. Splošno gledano pa so kaskaderji samo še en

razred več, za katerega boste morali skrbeti, namesto da bi se ukvarjali z dvigom standarda in popularnosti samega studia.

“Vaši kaskaderji poskrbijo za akcijo in razburjenje, ki sta prej manjkala”



Celo med vajami se lahko kaskaderji grozljivo poškodujejo. Na smešen način, jasno.



Stara finta, kjer se tip z deskami obrne in mahne ubožca za sabo, je vedno smešna.

Zato pa zablestijo, ko pridete v sekcijo, imenovano Advanced Movie Maker. Nove scene, nadzor kamere, posebni učinki in kostumi bodo zares razveselili vse nadebudne režiserje/scenariste, ki želijo ustvariti novo filmsko klasiko. Zdaj lahko porabite cele ure, če že ne dneve, ob nastavljanju idealnih vremenskih pogojev, poigravanjem z modrim platnom in podrobnim načrtovanjem trikov. V svoj sanjski scenarij lahko vpletete vse od scen z miniaturnimi maketami mest do zračnih posnetkov pred modrim platnom in eksplozij. Ne bo vam kmalu dolgčas, saj je možnosti praktično neomejeno. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM,
128MB 3D kartica

Opt 1GB RAM, 3D kartica s Shader 3.0

Večigralstvo LAN, internet

86%

PCF pravi... “Dodatna prepreka za vse menedžerje, a čudežna dežela za ustvarjalce filmov.”

PRIHRANITE S TISKALNIKI,
KUPITE BOLJŠI SLUŽBEN AVTO.



Za zanesljive pisarniške rešitve se lahko brez skrbi oprete na Kyocero. Presenečeni boste nad nizkimi stroški obratovanja. Kyocera je prejela nagrado » Bertl Platinum« 2005 za »obratovalne stroške« in »donosnost«. Zato lahko prihranjeno porabite za zadovoljstvo zaposlenih.

Xenon Forte d.o.o., Leskoškova 11, Ljubljana - (01) 5484 800 - www.xenon-forte.si
KYOCERA MITA Corporation - www.kyoceramita.com

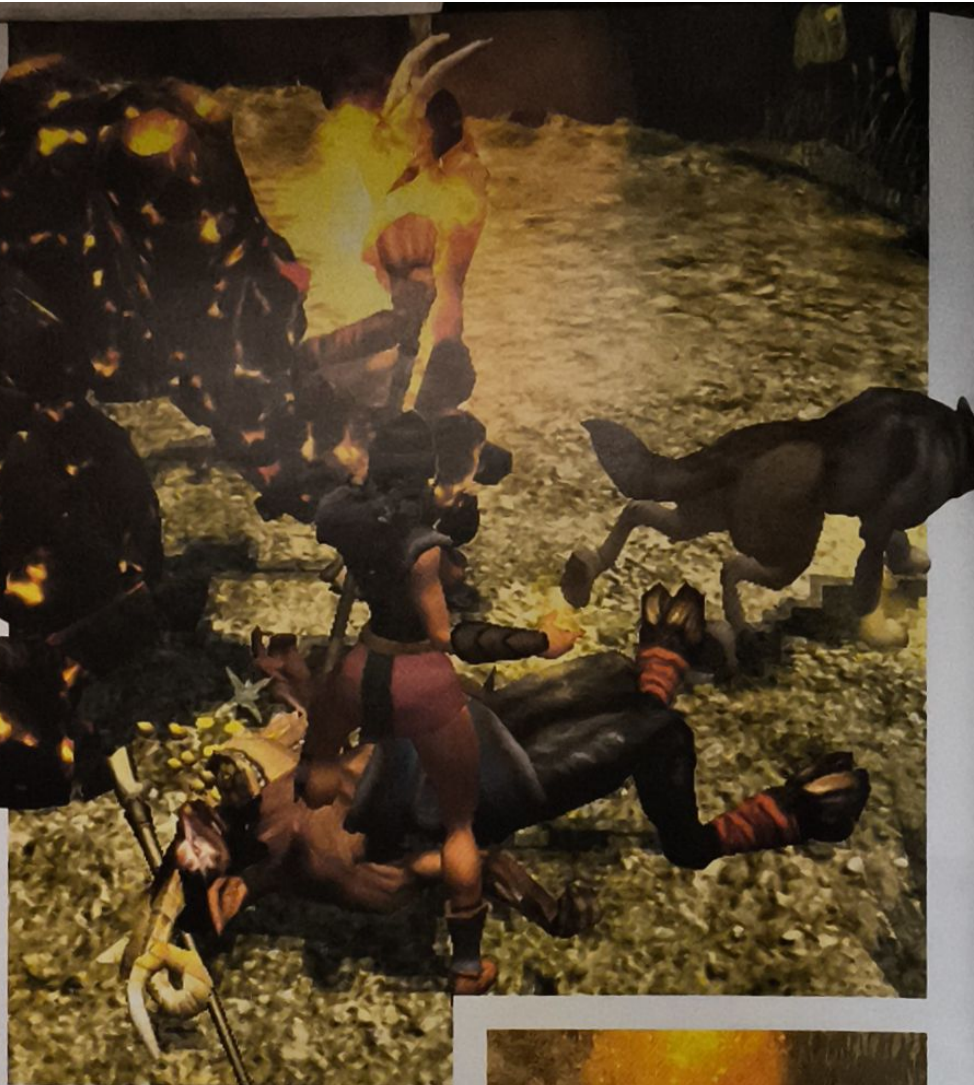
THE NEW VALUE FRONTIER

KYOCERA

print ▶ copy ▶ scan ▶ fax



Niti voskanje ne bo tem pajkovkam pomagalo pri tem, da bi bile videti gladke na plaži. Ni čudno, da so tako slabe volje.



Kdo je ustrelil šerifa? Jaz ne...

SMRT NAMIZNIH GLODALCEV

Titan Quest

Tomaž Kotnik si opaše usnjeno krilo, v roke prime Polifemovo kladivo in prične s "klikfešto". Ko mu zmanjka idej, pošastim privošči še Zidana

Založnik THQ Razvijalec Iron Lore Entertainment Na spletu www.titanquestgame.com

Nemara bi res bilo najbolje, če bi poskusil najprej ponoviti udarec nekdanj velikega igralca nogometnih planjav in bi čelno napadel domačo steno. Za popolno dojetje igre kot je *Titan Quest* mora opisovalec za nekaj časa izgubiti spomin, saj ga tako s tira ne bo mogla vreči okolica, prenapolnjena z igrami, ki bi jih v takih trenutkih raje igral. Za mnoge igralce tam zunaj se je svet RPG-jev prenehal obračati, ko so se po dnevih igranja sprva puščavniškega načina *Diablo II*, še mesece spopadali na Battletetu

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Diablo II**
Vivendi
- >> **Dungeon Siege II**
Microsoft
- >> **Guild Wars**
NCSoft

v želji za boljšimi predmeti. A takoj po tistem, ko so pred dobrim letom pri založniku THQ naznanili prihod podobne morije vsemogočih pošasti, je v podstrešnih logih pričelo vreščati in poskakovati, kot se je gruča Italijanov slab mesec nazaj slinila okoli pokala za prvo mesto na svetovnem prvenstvu, še preden jim ga je bilo sploh dovoljeno vzeti v roke. Lah pač.

Torej ni odveč še enkrat povedati, da je *Titan Quest* pravzaprav do neke mere klon *Diabla*, kjer je usoda sveta v vlogi posameznega junaka, torej vas, ta pa mora skozi nekakšno zgodbo priti do končnega cilja – uničenja tistega, ki je kriv za nastalo godljo v antičnem svetu. In v ta namen bolj zvestega tovariša kot levega klika na miški ne boste uzrli. Z levo se pravzaprav lahko počne vse – levi klik in hop po Cefizlju, levi klik in padli predmet boste "pobasali" v inventar, levi klik kamorkoli, in tja se bo peš podal vaš junak. Pravzaprav je tako preprosto, da se danes zdi že preveč preprosto glede na "peklenko" dogodivščino iz leta 2000. Kar je: grdo, vse se zdi tako... izposojeno od drugod.



Pri kuhanju na prostem vedno preverite, v katero smer piha veter.

Ni pa to tako slabo. Saj veste, kako to gre – razvijalci vzamejo koncept neke uspešne igre iz neke bolj ali manj oddaljene preteklosti ter ga zapakirajo po svoje. Iron Lore so si to dovolili, pri tem pa se niti niso pretirano trudili, da bi igralec ne imel občutka, da igra novega *Diabla*. Spoliranega, jasno, primerne modernemu publiku, nemara vam.

O HEROJ, POSTOJ

Hm, "bildenje" lika je ena izmed stvari, ki jih je res vredno doživeti v *Titan Questu*, saj se skozi nabiranje izkušenj in stopenj lika lahko popolnoma ali pač le delno specializirate v šestih različnih veščinah. Te obsegajo vse, od klasičnega bojevnika, ki bo znal vihteti dvojce krepel hkrati, prek defenzivnega buldožerja (ki ga tako ljubite v *WoW*), oblaovalca elementarnih coprnij, pa do po grmovju se plaznega "šunjača" in ostalih. Med napredovanjem v igri se lahko odločite za dve izmed vseh veščin, ni pa nujno. Vse pridobljene izkušnje lahko vložite v samo eno in postanete popolnoma specializirani.

Kralj in še car

Nekje na sredini igre bi naj vaš bojevnik postal takšen frajer kot je ta na sliki



Na leščerbi Ramzesov šlem in na golenih istemu kompletu pripadajoče obnožnice. Na telesu junaka počiva oklep iz obsidiana, prekleto trde sorte torej. Na roke ima natakne minotavrove zaščitne rokavice, ki segajo skoraj do ramen, specializacija za dvojno vihtenje "sekal" pa mu omogoča, da v gneči naenkrat počni tudi do štiri nasprotnike hkrati. Stroj za ubijanje, ki je lahko vaš.



Tile stvori so najhujša zalega v igri, napadajo pa v prekleto velikem številu.

Kar po eni strani ni slabo, po drugi pa vam zna nakopati kar nekaj preglavic. Coprniki bo le stežka s tisto palico ustavil nalet povampirjenih minotavrov. Je pa res, da takšno skorajda neomejeno nadgrajevanje različnih likov daje nekaj vrednosti sami igri – kdor bo vanjo padel, temu ne bo težko po končani igri poskusiti prehoditi pot od Grčije do Kitajske še s kakšnim drugim, drugače naravnanim junakom. Tudi *Igro*, katere naslov je bil že prevečkrat omenjen v tem prispevku ste znali igrati vedno znova in znova, pa se nihče ni preveč pritoževal zaradi tega.

PO LOBANJI POK

Nabor smrduhov za odlom ni slab. Po eni strani se po antičnem svetu poleg satirov, kentavrov in harpij potikajo podganski, mačji, škorpjovski in nasploh nekemu živju podobni stvori, po drugi strani pa ne manjka niti starih dobrih nepogrešljivih okostnjakov, zombijev, mumificiranih trupel in ostalih. Temu dodajte še klasičen nabor pajkov, hroščev, sluzastih dvonožnih postrvi (celo neandertalci so tu, a so verjetno ušli iz kakšne druge igre) in dobili boste vtis o

“Debelo boste pogledovali za stvori, ki bodo padli s pečine in na splošno umirali dodelanemu fizikalnemu pogonu zvesto”

tem, kakšne strahote vas čakajo v igri.

No ja, pravzaprav je dovolj, če le pazite, da jih ne juriša preveč na vas, in vse boste imeli pod kontrolo. Igra je pretirano lahka in na najnižji stopnji vas skorajda ne bi smeli ubiti več kot le nekajkrat, pa še tu vas bo največkrat razčesnil kak šef, ker vam bo ravno v tistem trenutku zmanjkalo napojev. Boj s temi ultra-kanaljami je pravzaprav živ dolgčas in verjetno boste več časa porabili za to, da boste občudovali okolico, kot za samo akcijo. Zvečine bo dovolj, da se postavite predenj ter pričnete s “klikfešto”. To je to. Po vrsti bodo prah goltali kiklop Polifem in grška družina minotavrov, nadalje pa jasno še egipčanske mitološke pošasti, troglava Himer in ostali.

ZLOBNI JEZIKI

Slabost te igre se kaže predvsem v kožokrilni zalegi, ki kar naprej sesuje igro in s tem kot za stavo tudi vsakršen užitek. Resda so na spletu že nekateri obliži, ki jih je raja nemudoma pograbila in prilepila čez osnovno igro, a koliko sicer navdušenih igralcev je v vmesnem času obupalo, ne ve nihče. Predstavljajte si, da ste pravkar počistili štiri podzemne nivoje egipčanske grobnice in stojite pred poslednjo furijo na spisku za odlom, pa se vam zgodi ta svinjarija. Oh, da, iz igre vas bo metalo, in pri tem ne boste prav nič vriskali od veselja. Kvečjemu nekaj sočnih o materah razvijalcev. Madonca.



Vsakoletna roštiljada “pripelji-svojega-junaka” je letos rahlo ušla iz nadzora.

Druga neumna lastnost *Titan Quest* pa je ta, da se boste s predmeti, ki že na začetku avanture niso primerni niti za praskanje po pod-

platih, srečevali še dolgo za tem. Zakaj, hudiča, bi se ob petih kosih modre opreme na sebi preoblačili v neko stigijsko sranje, se boste spraševali. Prav tako boste nemudoma, ko boste spoznali, da s posameznimi kosi božanskih materij najboljših kosov opreme ne morete nadgraditi, pometali le-te iz inventarja, saj vam bodo tam delali zgolj zgago, ne verjamemo pa, da boste varčevali te stvari le za to, da bi lahko z njimi izboljšali kos orožja, čarobnega nakita ali oklepa, ki ga potem ne boste nosili, saj boste imeli že precej boljšega. Še ena lastnost igre, ki ne zasije v vsem svojem potencialu.

Hvala Zevsu, da je igra luštna na pogled in da kljub ponavljajoči se akciji zna tu in tam



presenetiti. Debelo boste pogledovali za stvori, ki bodo padli s pečine, se spotaknili pred smrtno ter telebnili v črno temo grobnice in na splošno umirali dodelanemu fizikalnemu pogonu zvesto. Temu dodajte še nenehno spreminjajoče se okolje, ki ga boste deležni kar nekaj, in zadovoljivo boste prikimali namigu, da se igro spleča vsaj poskusiti preigrati, če že ne vztrajati pri tem. Jasno, nikogar ob tem ne bo metalo vznok in nihče ne bo trpel pomanjkanja udrihanja po levem gumbu miške, a tudi to se da preživeti s tiščanjem kombinacije tipke Shift in enega samega klika levega gumba v gneči (če boste igrali bojevniški lik), pri čemer morate nato kazalec samo premikati z beštije na beštijo ter le tu in tam pomalicati kak napoj.

Konec koncev pa je to pravzaprav vseeno. Dejstvo je, da *Titan Quest* nikakor ne predstavlja slabe izbire, če iščete igro, pri kateri si ne boste razvijali betice s tem in onim ter v nedogled iskali lokacije svojih naslednjih nalog. Je neposredna akcijska dogodivščina, ki na trenutke veliko obeata, se ji malo zalomi, pa se spet izkoplje iz področja najslabšega vtisa kot zmagovalca. To nihanje razpoloženja, ki ga bo vzbujala igra pri igralcih, pa je žal ne bo pripeljalo kam daleč. Vrh gore je dosežen, a z njega ga je žal nazaj na trdna tla pahnili šest let star antikrist. **PG**

Hit ali mit?

Titan Quest se z glavo zakoplje v antično mitologijo



Minotavri so navadni napadalni kmetavzi in če količjak poznate helenistično kulturo, boste v spopad z njim prinesli nekaj “rešpektov”. Pod palačo v Knososu je starodavni labirint, kjer se ti stvori skrivajo, in tam jih bo potrebno pokončati na tone. Seveda minotavri niso edino mitološko bitje, na katerega boste naleteli. Tu so še kiklopi, harpije, gorgoni in vse potrebno, da si lahko pričarate mirno nedeljsko odisejajo.

Min 1,8GHz, 512 MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Do 6 kameradov prek interneta ali prek LAN-a

81

PG pravil. “Velikanski podobi le užitne akcije nekaj sapa vzame pretrana hroščatost.”

SIMULATUS MESTUS

Glory of the Roman Empire

Če je to "veličastnost Rima", ne bi radi bili zraven pri slabih dneh

Založnik Ascaron Entertainment Na spletu www.glory-of-rome.com

Primite se za nekaj, če se že usesti ne morete – pravkar ste bili povišani.

Glory of the Roman Empire vam obuje sandale šefa rimskega mesta in tako za las na prodajnih policah prehiti *CivCity* and *Caesar IV*. Vaša zadolžitev je, da skrbite za sužnje in naravne vire, naročate gradnjo in skrbite za splošno dobro počutje svojih meščanov. Gre za lušno igro, ki ne bo pretirano namučila

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Age of Empires II**
Microsoft
- >> **Rome: Total War**
Activision
- >> **Civilization IV**
Firaxis

vaše strojne opreme, vas bo pa zdolgočasil vedno enak učinek migotanja vode, ki se pojavlja v igri. Ta kritika v sebi skriva tudi ključ do usodne napake igre **GORE**.

Koristen vodič vas popelje skozi osnove, čeprav se bodo vsi veterani znašli tudi brez njega. Tisto, česar vas bo vodič naučil, je, da se v bistvu vse vrti okoli tega, kako zadovoljni so vaši meščani in da vas od daleč ves čas opazuje senat, ki ocenjuje vaše vodstvene sposobnosti, pa če se lotite posameznih nalog ali skorajda izgubljeno nelinearnega načina.

ROMSKI IMPERIJ

Ima pa igra za vas nekaj presenečenj – zbirati morate kamenje, les in glino ter vzpostaviti verigo proizvodnje hrane. In igra vam bo pri napredovanju tudi pomagala. Je pa napredek boleče počasen in pri tem vam celo čarobni gumb za hitrejšo vrtenje ure ni v posebno pomoč. In pri napredovanju sploh ne govorimo o napredovanju skozi različna časovna obdobja, ampak o gradnji amfiteatra, kopališč in ostalih zgradb. Res bi nam bilo bolj všeč, če bi se igra tu in tam malo bolj podvzela, saj je



V kopališčih se bogata elita kopa, trguje in se na splošno obnaša zoprno.

interakcija z meščani drugače zelo zabavna, še posebej, ko pričnejo stavkati zaradi premajhnega števila vinogradov.

Ko vaše mesto raste, se dviguje tudi stopnja prestižnosti zgradb, namenjenih bivanju. To pomeni, da boste v njih kmalu dobili zahtevne stanovalce, ki v bližini svojega doma zahtevajo tudi zabavo. Najboljše, da poskušate te razvajene sitneže zadržati na drugi strani meje. Ko vam bodo na vrata s krepeli potrkali barbari, vam ne bodo v veliko pomoč. In barbari bodo prej ali slej potrkali – še ena neizogibna stvar, ko se začne vaše mesto širiti preko začetnih meja. **PCF**

Min 1,5GHz, 256MB RAM,
64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM,
128MB 3D kartica

Večigralsvo Ne

68%

PCF pravi... "Počasno napredovanje in neoriginalnost premagata zametke zabavnosti."



protivirusna
zaščita



požarni zid



zaščita pred
neželjeno pošto



zaščita pred
vohunskimi programi



starševski
nadzor



programske
posodobitve

bitdefender
SECURE your every bit

BitDefender 9 Internet Security vašo družino brani pred vsemi nevarnostmi interneta in nudi ključno zaščito pred virusi, vohunskimi programi, nezaželeno e-pošto, poizkusi kraje vaših osebnih podatkov, hekerji, vdori v sistem in kočljivimi spletnimi vsebinami.

Več informacij na: www.bitdefender.com



neprebojne
protivirusne
rešitve
v slovenščini

PARAMETICA

Parametica d.o.o.
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
Tel: (01) 5633766

E-pošta: info@parametica.si
www.parametica.si





Tole je resnično preblizu. Indijski sloni lahko poteptajo praktično vse.

BOLJE, DA NISTE PERZIJEJEC

Rome Total War Alexander

Vojaški pohod po Srednjem vzhodu, ki ga vodi nekdo s prepričanjem, da ga usmerja sam Bog? Hm, od kje nam je to že znano?

Založnik Sega Razvijalec The Creative Assembly Na spletu www.totalwar.com

Torej vse poti vodijo do Aleksandra, heh? Takole na hitro bi človek pomislil, da gre le še za en *Viking Invasion* bolj na jugu; konec koncev so bili tile Aleksovi fantje z vidika civilizacij tam spodaj barbari s severa, ki rovarijo po njihovih naprednih mestih in uničujejo tla po katerih stopajo. A vendar obstaja precejšnja razlika. V *BT* ste imeli razkošje v obliki očitne premoči in zlahka ste živeli od pustošenja po zavzetih bogatih mestih; tukaj imate le eno majceno, a resnično dobro izurjeno vojsko, ki si je zadala silno podjeto cilj – podrediti si mogočni perzijski imperij.

Zalogaj je resnično velik in očitno je, da *Alexander* ni namenjen zelencem v *TW*: na vas je, da zavzamete 30 pokrajin in to v borih 100 potezah (približno 50 let). Povedano po domače: osvojiti morate večji del Azije, preden mladi osvajalec podleže pijači. Ali je bila le-ta zastrupljena ali ne, naj se prepirajo zgodovinarji.

Aleksander ima polne roke dela od samega začetka. Preden se boste podali proti Perziji, boste morali poskrbeti za nadležne Ilirce na severu in se malce oglasiti v Bizancu. Šele

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Alexander**
Ubisoft
- >> **Alexander**
The Heroes Hour
Deep Silver
- >> **Tin Soldiers**
Alexander the Great
Matrix Games

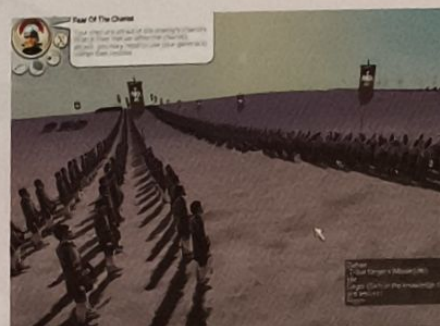
ko bodo urejene razmere pred domačim pragom, je čas za hiter premik v rivalsko kraljestvo. Čakajte predolgo, pa boste končali kot mi, nemočno naplavljeni na obale Egipta. Divjajte, in domača mesta bodo lahko pokleknila pod pritiski s severa.

Ko enkrat pridete v levji brlog, boste dodobra obkoljeni z gromozansko perzijsko armado in praktično odrezani od svoje domovine. Pri obnavljanju zdesetkane vojske se boste morali zanašati na sredstva iz vašega oddaljenega kraljestva, suženjstvo in številčne, a nič kaj zveste najemniške vojake. Če se boste pri osvajanju obotavljali, bodo vaši dohodki drastično padli in posledično boste hitro zbrisani z lica Zemlje. Občutek časovnega pritiska in nuja po agresivnem napredovanju sta nenehna.

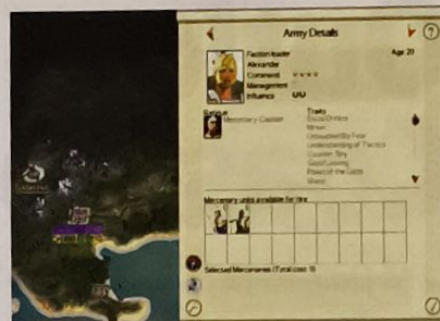
URA ZGODOVINE

Če izvajamo predstavitev nove tematike, dodatek pravzaprav ne prinaša veliko novega. Da, tukaj je nova azijska mapa. A po drugi strani so le štiri nove strani: precej podivjano pehotno usmerjeni barbari, hitri Perzijci z lokostrelci in lahko konjenico, Indijci s sloni in golimi lokostrelkami(!) ter seveda Aleksandrovi neprekosljivi Makedonci z močnimi falangami. Uvedene ni praktično nobene nove igralne mehanike, kot je to bilo storjeno v *Barbarian Invasion*, razen da lahko sedaj pripravite večigralske boje v neenakopravnih razmerjih (recimo dva proti enemu).

Serija *Total War* sicer nikoli ni bila povsem zvesta zgodovini, a je vseeno v vsakem delu postregla s sorazmerno avtentičnim vzdušjem. Pri *Alexander* pa boste morali ljubitelji preteklosti precej bolj globoko zavzdihniti in požreti cmok, ki se vam bo napravil ob vsesplošnem klanju nasprotnikov. Hiter tempo v osrednjem načinu namreč igri ne jemlje le nekaj komponent (diplomacije praktično ni več, tudi upravl-



Modri nasvet *PCF* bi se tu glasil: dajte tem možem, kar hočejo, in se čim hitreje poberite čim dlje.



Zapolniti čevlje tako velikega moža se izkaže za težko nalogo.

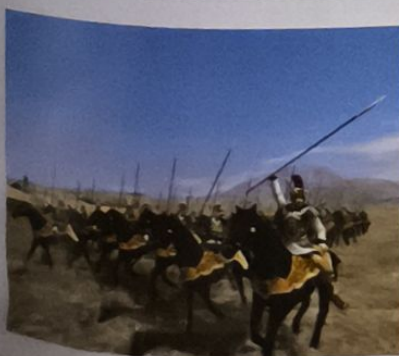
janje z mesti je močno okrnjeno, saj za postopen razvoj enostavno ni časa), ampak svoje terja tudi pri prikazu dogajanja. Medtem ko je bil Aleksander znan po precejšnji milosti do svojih poražencev in kot človek, ki so ga tuje kulture izjemno zanimala, celo do te mere, da jih je vključeval in stapljal z vrednotami svojega naroda, boste v igri prisiljeni v vlogo neusmiljenega klavca.

Prav tako ne bi imeli nič proti, če bi lahko zvedeli kaj več o mestih, ki jih moramo zavzeti, ali če bi avtorji vključili nekakšnega "duhca" poti, ki jo je dejansko opravil Aleksander, da bi videli, kje smo ubrali drugačno smer in koliko smo (časovno) v zaostanku. In kar zadeva glasovno igranje – niti briljantni Brian Blessed ne more povsem odtehtati nenavadne, skorajda avstralske izgovorjave Rimljanov, ki se pojavlja v menijih s pomočjo.

Creative Assembly so očitno nekoliko počivali na starih lovorikah; morda bi bilo bolje, če bi raje posnemali Aleksandra in se bliskovito premaknili na nova področja – tako pa je videti, da bomo morali na nove ideje čakati do *Medieval 2*. Sicer dobra ideja, a je vsebine preprosto premalo da bi dodatek navdušil. Morda se nekoliko odkupi z nižjo ceno, saj *Alexander*, ki je dostopen le prek interneta, stane le dobre tri tisočake (15 dolarjev). **PCF**

Aleksandrove umetnine

Ogromne bitke in Brian Blessed. Odlično!



Najbolj znane Aleksandrove bitke so v dodatku imenitno prikazane, a jih odklepate šele med osrednjo kampanjo. Nagrajeni ste s šestimi povezanimi misijami, ki vse po vrsti postrežejo z ogromnimi, epskimi in težkimi boji, med njimi pa s svojim grmečim glasom v vlogi pripovedovalca zanimive zgodbe blesti še Brian Blessed, možakar, rojen za vloge mogočnih bojevnikov starega in srednjega veka ter tovrstno glasovno igranje.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralsvo 1-8 igralcev

84%

PCF pravi: "Dober dodatek z nekoliko premalo vsebine. Vseeno precej boljši od filma."



DIVJANJE OB PLAŽAH

OutRun 2006 Coast to Coast

Levi pas, to je špas, n'č razmišljat, samo gas," si prepeva Tomaž Bartolj

Založnik Sega Razvijalec Sumo Digital Na spletu www.outrun2006.com

Poletje je prav poseben čas. Sistemom za toplotno odvajanje navkljub, naša telesa možganom enostavno niso več sposobna zagotavljati optimalnih pogojev in le-ti to vračajo v obliki ustreznih neoptimalnih izpadov. Kako naj si človek sicer razlaga fenomene, kot so zapriseženi "heavy-metalci", ki kar naenkrat poslušajo Shaggyja, okrogle bele Nemce, ki s pivskim trebuhom in v Kekčevih hlačah ponosno marširajo po obalah, ter meščane, ki udobje klimatiziranih stanovanj zapustijo, da lahko na turističnih kmetijah plačujejo za grabljenje po hribih ob najvišjih temperaturah? In hkrati je to enkratno obdobje za prodajanje naslovov, kot je *OutRun 2006*. Idealna igričarska izbira, ko želite hitro, nekajminutno poživilo, pri katerem se vam ni treba truditi z razmišljanjem.

Pravzaprav je osnovni občutek pri igranju *Coast to Coast* otročje lahko opisati. Poznate tiste arkadne "simulatorje" avtomobilov, ki jih najdete ob slehernem kinu? No, odštejte neudobne trde stole, kup mularije okoli vas, vonj po pokovki in jezo ob požrtih žetonih, pa ste tukaj. Dirkanje ne more biti bolj enostavno – navsezadnje boste ob avtomatskem menjalniku (in resnično redki se bodo odločili za ročnega) potrebovali le štiri tipke! A naj vas to ne zavede: čeprav je koncept otročje preprost, postane težavnost kaj kmalu silno izzivalna.

Prve minute igranja *OutRun 2006* znajo v kupcu zbuditi sumničavost – kar kičasto barvita podoba, ceneni glasovi, kakršne poznate iz še bolj cenjenih igralnih avtomatov, in glasbena podlaga, za katero se zdi da je ušla iz sintentizatorja šestletnika. In tukaj ne pričakujte nobenega "ampak", ki bi omenjene lastnosti postavil v lepšo luč. Če niste fanatični oboževalci arkadnih naprav, boste nad omejenim ves čas vihali nos.

HITER KOT BLISK

Je pa zato že od samega začetka prisoten neverjeten občutek hitrosti, ob katerem seri-

ja *Need for Speed* izpade kot dirkalna uspa-vanka. Občutek divjanja sicer ne izvira iz nobenih naprednih prijemov, kot je zameglitev slike ob pritisku na plin, ampak preprosto švigajočega okolja in povsem nerealnega obnašanja avtomobila. Izbirate lahko sicer med več modeli ferrarija (ob čemer je velika večina konjičkov ob začetku zaklenjena), a so razlike pri voznih lastnostih minimalne. Merilnik hitrosti je tam bolj za šalo kot zares, zaznavanje trkov pa pozna dve stopnji: lahko se pelješ ali pa se po odboju v zraku zavrtiš za 360 stopinj, pristaneš nazaj na kolesa in nadaljuješ, kot da se ni nič zgodilo.

Povedanemu navkljub pa igra premore svojevrstno globino. Od kod neki jo črpa? Prvi adut so nedvomno premišljeno speljane proge – 15 stopenj je posejanih po silno raznolikih pokrajinah (podeželje, gozd sekvoj, nočno mesto, snežna dežela, obalno prizorišče...), vse po vrsti pa so premetena kombinacija ravnin in zahrbtnih ovinkov, v katerih se pokaže, koliko kilometrine ima za sabo igralec. Zavaljo arkadnosti je razvijanje najvišje hitrosti stvar sekund, prava umetnost pa

OGLEJTE SI ŠE...

- >> *Need for Speed*
EA
- >> *Colin McRae Rally*
Codemasters
- >> *GT Legends*
Viva Media

Novo pakiranje

Od kod prihaja *OutRun*?



OutRun 2006 pravzaprav sploh ni igra sama po sebi, temveč je le posebno pakiranje dveh iger – izvirnega *OutRun SP*, ki je pred več kot desetletjem in pol domoval na Seginem arkadnem avtomatu, ter *OutRun 2*, ki je bil izdan le za Xbox. Glede na to, da serija prvič nastopa na PC-jih, se pravzaprav ne moremo pritoževati kot lastniki konzol, ki niso z njo dobili praktično ničesar novega. Proge obeh različic so namreč enake, rahle razlike so le v dirkalniških, voznem modelu in zasnovi izzivov. Če dobimo obe različici za ceno ene igre, res nimamo nič proti!



Škoda, da med večigralskimi načini ni možnosti deljenega zaslona.



Čas je vaš največji nasprotnik, saj so skopo odmerjene sekunde stalnica v vseh načinih.

je ohranjanje hitrosti. Kljub širokim cestam boste morali paziti, da ne zletite na zaplate peska ali trave, se ne zaletavate v dokaj gost promet ali obiskujete odbojne ograje. Iz drsenja skozi ovinke boste sčasoma razvili pravo umetnost, in tudi zavetje bo postalo vaš dober znanec. Edina prava graja voznega modela so trki s tekmeci, kjer veljajo dvojna merila – če se oni zaletijo v vas, vam bo to vzelo ravno toliko hitrosti, da bodo švignili mimo; izvedite isto vi na njih in zopet boste bolj kaznovani kot vaša žrtev.

Igralne načine lahko v grobem razdelimo v dva dela: eden je izpolnjevanje norih želja vašega dekleta (od nadzorne točke do nadzorne točke vam je dan omejen čas, pri čem-

“Čeprav je koncept otročje preprost, postane težavnost *Coast to Coast* kmalu silno izzivalna”

er morate izpolnjevati želje, kot: prehititi konvoj tovornjakov, rini pred sabo ogromno žogo, izogibaj se vlečnim žarkom NLP-jev, zbiraj kovance, uničuj avtomobile...), in drugi, bolj klasično dirkalno usmerjen (dirkanje za prva mesta, drsenje, tekma s časom...). Ne glede na izbrani način zbirate točke, s katerimi lahko nato odklepete avtomobile, nove barvne različice, dodatno glasbo in podobno. Sistem je vrhunsko domišljen in nagradi sleherni trud, dovoljuje vračanje na že opravljene izzive, ponuja tako niz nepretrganih izzivov kot posamično opravljanje le-teh ter spodbuja k izboljševanju že doseženih rezultatov.

OutRun 2006 tako navkljub začetnemu videzu plitkosti postreže z nesluteno globino, pri čemer gre za izkušnjo, v kateri bodo lahko uživali tako štiriletni nečaki, kot tudi njihovi dvajset let starejši igričarski strici.

Min 1,3GHz, 256MB RAM, 128MB 3D karta
Opt 2,0GHz, 512MB RAM, 256MB 3D karta

Večigralsstvo Prek interneta in LAN-a, do 6 igralcev

79% PC pravilno... "Le na videz preprosto arkadno divjanje, ki zna zasesti..."

UTRUJENA STRATEGIJA

Rush For Berlin

Še ena strategija, ki pleše na že preveč znano vižo

Založnik DeepSilver Na spletu www.rushforberlin.com

Začenjamo verjeti, da je tista mala skupina igralcev, ki še vedno kupujejo strateške igre na temo 2. svetovne vojne, šla skozi celotno fazo zasičenosti s to zvrstjo in prišla ven na drugi strani enako evforična, kot je bila na tam okoli leta 2001, ko so igre z nacisti, ki v gosjem redu korakajo ob oklepnikih, šele začele jurišati na nas.

OGLEJTE SI ŠE...

- >> Blitzkrieg 2
CDV
- >> WW2 Frontline Command
Koch
- >> Call Of Duty 2
Activision

Zatorej verjamemo, da je na trgu še vedno dovolj prostora za nove igre te zvrsti. Bo *Rush For Berlin* zadovoljil te odvisnike?

PUŠKE, PUŠKE, PUŠKE

Osnova finta igre je, da je čas dragocena dobrina. Vaša kampanja je neposredno povezana s tem, kako hitro boste zaključevali naloge. Če boste prepočasni, bodo sovražniki lahko okrepili svoje vrste z močnejšo in tehnološko bolj napredno opremo v kasnejših misijah in vam povzročili resne težave.

Rush je dovolj lepa stvarca in vsebuje zanimive taktične dimenzije, kot je vzdrževanje infrastrukture za oskrbovanje enot. So pa zato nekateri drugi taktični pristopi bolj smešni. Tako bi lahko denimo zmotno mislili, da lahko dobro postavljen ostrostrelec reši vašo pehoto pred zoprnim strojničnim gnezdrom. Pomislite znova. Prava rešitev je, da pošljete vso pehoto v brezglavi juriš na to gnezdo. Nekatere situacije so še slabše in do prave rešitve boste prišli le z velikim številom napačnih poskusov, kar pomeni veliko



Najprej počasno približevanje, potem pa paničen beg v nasprotno smer...

shranjevanja in nalaganja položaja.

In potem so tu še hrošči. Enote se zatikajo za objekte, računalniško vodeni liki pa odvandrajajo neznano kam, ko ne gledate. Vse to lahko pohodi realizem, kar gotovo ne bo navdušilo navdušencev iz prvega odstavka. Na poti do nas je *Supreme Commander*, do takrat pa ne pričakujemo, da bo kakšni drugi igri uspelo pokukati iz gneče vse preveč podobnih naslovov. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM,
128MB 3D kartica

Opt 1GB RAM, 3D kartica s Shader 3.0

Večigralstvo LAN, internet

62% PCF pravi... "Tudi ko boste spoznali vse lastnosti igre, vas ne bo posebej navdušila."



Haha! Žri svinec, ti teoretično nepremagljiv bojni stroj!

TH-42PV60E

42- PALČNI PLAZMATSKI TV SPREJEMNIK VISOKE LOČLJIVOSTI VIERA

29 MILIJARD BARV

Ločljivost XGA 1024 x 768 točk

Kontrastno razmerje 10.000:1

Izboljšano barvno stopnjevanje (3072) korakov

Pripravljen na visoko ločljivost, združljiv s formatom 1080i/720p (50/60 Hz)

Visoko zmogljiv zvok SRS (2x10 W)

2 X HDMI

Povezava z osebnim računalnikom

En sam daljinski upravljalnik za nadzor snemalnikov DIGA prek vmesnika HDAVI (CEC)



CENA Z DDV: **499.990,00 SIT** (2.086,42 EUR)



Celje
Mariborska 128,
Tel: 03 42-55-080,
Fax: 03 42-55-084,
E-naslov: celje@janustrade.si

Krško
CK2 141,
Tel: 07 48-80-890,
Gsm: 031 80-80-80,
Fax: 07 48-80-891,
E-naslov: krsko@janustrade.si

Kranj
Koroška cesta 53c
Tel: 04 20-15-850,
Gsm: 041 90-90-90,
Fax: 04 20-15-855,
E-naslov: janustrade@janustrade.si

Trbovlje
Trg svobode 14,
Tel: 03 562-57-00,
Fax: 03 562-57-03,
E-naslov: trbovlje@janustrade.si

Lesce
Alpska cesta 37a,
Tel: 04 53-20-155,
Gsm: 031 21-21-21,
Fax: 04 53-20-156,
E-naslov: lesce@janustrade.si

Ravne na Koroškem
Prežihova 5
Tel: 02 87-50-190,
Gsm: 051 23-23-23,
Fax: 02 87-50-192,
E-naslov: ravne@janustrade.si

Panasonic
ideas for life

janus
TRADE

iPod - ko glasba dobi obliko!



iPod Shuffle (512MB in 1GB) od 19.990,00 SIT

iPod Nano (1, 2 in 4GB) od 38.990,00 SIT

iPod Video (30 in 69GB) od 86.990,00 SIT





Takšna je notranjost trgovske postaje. Modro, kajne?



Kot da bi na milijone ljubiteljev strelskih iger zakričalo od groze, nato pa nenadoma utihnilo.



Najgloblje vesolje: podobno je običajnemu vesolju, le da je vse v njem veliko bolj zeleno.

EVOLUCIJA BOJEVANJA V VESOLJU

DarkStar One

Raziskujte, trgujte, širite se in uničujte, vendar na poti ne pričakujte nobenega vznemirjenja

Založnik CDV Razvijalec Ascaron Entertainment Na spletu darkstarone.ascaron.com

Vesolje nima nog, če bi jih imelo, pa bi bila DarkStar One ena izmed tistih iger, ki je vstala z desno. Takoj na začetku, ko vesoljska ladja *DarkStar One*, prispe na vesoljsko postajo, vas bo pozitivno presenetilo glasovno igranje, ki je tako navdušeno, kot zahvaljevanje majhnega fantička, ki ste mu pravkar podarili deset zabojev lizik. Že na začetku boste ob ideji, da si morate v tej galaksiji s svojo novo ladjo ustvariti ime, tako vznemirjeni kot on. Na žalost pa vas od te točke naprej ne čaka nič drugega kot zelo postopno nizanje razočaranj... za razočaranji. Kar zadeva sam način igranja, *DarkStar One* ne ponuja ničesar novega v primerjavi z že ustaljeno formulo zvrsti. Kot pove samo ime igre, boste ves čas vezani na ladjo DarkStar, ki ste jo podedovali od svojega nedavno premrlega očeta, ki je izgubil življenje v nepojasnenih okoliščinah. Toda DarkStar ni navadno vesoljsko plovilo, kot jih mrgoli po vseh kotičkih galaksije, izdelana je namreč s pomočjo skrivnostne izgubljene tehnologije neznane rase, njena zgodba pa je, kot boste sčasoma odkrili, povezana s temno grozljivo celotnemu vesolju. Ena izmed skrivnosti ladje je tako tudi njena sposobnost skorajda organske nadgradnje, za katero se boste morali odpraviti na lov za redkimi artefakti, ki pa je na srečo relativno enostavna zadeva. Ko boste prispeli v sistem, kjer se artefakt nahaja, boste prejeli obvestilo, ki vas bo usmerjalo do kraja njegovega nahajališča. S temi artefakti boste lahko poskrbeli za nadgradnje trupa, kril, pogona, energijskega štita, orožij in še veliko

drugih stvari, najpomembnejša med njimi pa je gotovo nadgradnja pogona vaše ladje, ključne komponente odpiranja vrat v hiperprostoru, ki vam omogoča hitre skoke od enega sistema do drugega sistema.

Igra ostaja obojetna prvih nekaj ur, ko služite denar z razstreljevanjem podlih vesoljskih piratov, ki so postali preveč pogumni za svoje lastno dobro, trgujete z različnimi dobrinami ali pa jih veselo tihotapite, se tudi samo zapletete v piratske posle ali pa se lotevate različnih misij, ki vključujejo reševanja tovara, sabotaže, montaže satelitov, plačane umore, vohunjenje in izvidnice. Včasih boste morali storiti tudi kaj resnično norega, na primer razstreliti satelit, prethotapiti kakšno zadevo ali pa nuditi spremstvo drugi ladji, ki se podaja v nevarno območje. Od vseh načinov služenja zmeraj potrebnega denarja pa je najbolj

OGLEJTE SI ŠE...

- >> X3: Reunion
Enlight Software
- >> Freelancer
Microsoft
- >> Eve Online
CCP

Vroča plazma v akciji

Intergalaktično orožje izbire



Z vašim elegantnim orožjem plazma lahko daste vetra sovražnikom z elektromagnetnimi sunki, ujamete njihove ladje, postanete neranljivi in še veliko več. Poleg tega pa se boste resnično veselili njegove nadgradnje, ko boste napredovali po stopnjah. Pridobivanje moči je zmeraj zabavno, možnost uničenja pa še bolj.

zoprno prevažanje tovara, ki bo v zabojih pritrjen na vašo ladjo, tako da ga lahko pirati brez posebnih naporov hitro odtujijo, obenem pa postane z njimi vaša ladja bolj okorna in počasna. Na tej točki pa prične igra kazati grde, rumene zobe – ne ponuja namreč prav nobene raznolikosti.

TEŽAVE NA OBZORJU

Galaksija je morda res velika in sestavljena iz stotin sončnih sistemov, ki se razprostirajo preko šestih regij vesolja, vendar je težava v tem, da so pravzaprav vsi enaki, edine opazne razlike med njimi so modeli in teksture ter imena ras nezemljanov.

V toku glavne zgodbe, ki je sicer epska in posejana z odličnimi vmesnimi filmskimi sekvencami, so novi kosi opreme in naključni dogodki redki, od vas pa zahteva, da sodelujete pri prevozi, ubijanju in potovanjih po širjavih vesolja, *to pa je tudi vse*. Kot da vse to še ne bi bilo dovolj duhamorno, pa boste tudi različne dragocene artefakte zbirali na popolnoma enak način (na tej točki naj vas še dodatno zamorimo z informacijo, da jih morate najti več kot sto). Tisti, ki vas vse povedano ne spravlja v obup, ste očitno narejeni iz bolj trdne snovi kot mi.

Edini način, na katerega si boste lahko privoščili spremembo, po kateri tako močno hrepenite, je, da boste *DarkStar One* prenehali igrati in se lotili druge igre. Čas je, da uporabite vaš hiperpogon in iz tega vesolja poberete šila in kopita. **PCF**

Min 1,6GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica,

Opt 2,2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

60% PCF pravi... "Ure in ure ponavljanja tega se igranja. V vesolju nihče ne more slišati, da smrdite."



Približevanje pogleda vse do notranjosti posameznih zgradb dovoljuje natančen pregled nad nakanami vsakega vašega mini meščana. Verjetno boste komaj čakali, da zaide v kopališče, kamor mu ravno tako lahko sledite.

SITI RIMLJANI

CivCity Rome

Hipodromi in gledališča so vedno polno zasedeni, poudarek pa je na proizvodnji kruha. Hura za našega cesarja!

Založnik 2K Games Na spletu www.2kgames.com/civcityrome

Ta zmerno nadležen zvok, ki ga lahko slišite, je bobnanje naših prstov po mizi. To je melodija, ki jo dobite, kadar pri PCF strmimo v igro in se nikakor ne moremo odločiti, kam točno naj jo postavimo na lestvi (ne)odličnosti. Ili pa, ko Gregor s tistimi še obstoječimi zobmi tre lešnike... oziroma oni njega. Skratka, *CivCity* je sposobna. Je podrobna. Je dodelana. Je uravnotežena. Toda manjka ji tista... iskrica. Enostavno ne zna prenesti, šokirati. Kot bi gledal krasno porcelanasto, a prazno posodo.

Prejimo zgodbo malo nazaj in si oglejmo ta izdelek, ki je nastal v sodelovanju dveh opevanih razvijalskih hiš pod okriljem Take 2: FireFly Studios (najbolj znani po srednjeveškem *Stronghold*) in še bolj priznanimi Firaxis Games, domom Sida Meierja in serije *Civilization*. Pri *CivCity* se takoj pokaže, kakšne starše ima: preveva jo za obe vpleteni strani značilno nekako počasno, a prijetno zaslanjano dogajanje, polno sladkih podrobnosti. Tudi njena konkurenca je znana – veliko ime na področju gradnje rimskih mest je *Cesar*. Četrti del serije je že dobro na poti (pričakuje se ga konec septembra) in kdorkoli jo je igral, ima že dobro predstavo o osrednji ideji *CivCity*, saj je praktično identična. Konec koncev lahko na seznamu zaslužnih ljudi za oba omenjena naslova najdemo precej istih imen. In v večini tehničnih platí je *CivCity* močnejši tekmeč. Tukaj ni dvoma, do kod seže oskrba določenih ključnih mestnih stavb, saj je grafična povratna informacija brezhibna, koncept spremljanja individualnih oseb pa je izpiljen do skrajnosti. Kot pravi mali zalezovalec lahko slehemu Rimljanu ali njegovi sladki, v tanko rjuho ovmeni boljši polovici, sledite praktično povsod ter opazujete, koliko prostega

časa ima (početje, pri katerem se lahko vprašate, če niste tisti z največ te luksuzne dobrine ravno vi). Da slučajno ne bi kaj zamudili, lahko celo priročno umaknete vse strehe in si ogledate dogajanje v notranjosti. Da, tudi v zloglasna "ljubezensko" naravnana kopališča.

V mnogih pogledih je tako vse skupaj na videz popolno. V svojih rokah imate prav vse komponente, ki ustvarjajo značilno življenje pravega Rimljana... in prav to zna biti problem. Kadarkoli se boste potepali od patricijskih uličic, do kmetij, templjev pa do velikega in mogočnega Circusa Maximusa, ne boste imeli toliko občutka da igrate *CivCity: Rim* kot *CivCity: Rimljan*.

POČIVANJE NA LOVORIKAH

Podobno kot pri nadaljevanjih serije *Caesar*, gre pravzaprav le za evolucijo: odpravljene težave tukaj, zbrušeni robovi tam, dodan lesk nekje drugje. Res gre za zadovoljivo igro, morda celo odlično, če je to vaša prva izkušnja v tej zvrsti, a nikogar ne bo ravno šokirala

OGLEJTE SI ŠE...

- >> **Caesar III**
Vivendi
- >> **Glory of the Roman Empire**
Enlight Software
- >> **Civilisation IV**
2K Games

Učenje je zabavno!

Ne, resnično – lahko je prav zanimivo



CivCity Civilopedia (poskušajte to desetkrat hitro izgovoriti, pa boste z lastnim jezikom ven zmetali pol zobovja) je bogata knjižna referenca celotne kulture Rimljanov, ki vas seznani z vsem, od kopališč do različnih tipov gladiatorjev. Večina informacij je sicer tam zgolj za potešitev morebitne zgodovinske zvedavosti in ne toliko v pomoč pri igranju.



Zeleni predeli prikazujejo doseg vpliva določene stavbe.



Večina zgradb je razpoložljivih od samega začetka – pred začetkom je pametno odigrati učne misije, da spoznate njihove funkcije.

do te mere, da bi padel s stola.

Mikroupravljanje je temeljni zakon in igra od vas zahteva, da prevzamete nadzor nad vsem, od kmetovanja, naseljevanja v nove predele pa do organizacije krvavih športov. Verjemite nam, srd bogov in vojne niso nič v primerjavi z brezsrčnimi pobiralci davkov. Kakopak ne gre brez dolgih proizvodnih verig, in če ste se kdaj spraševali, kakšno življenjsko pot ima hlebeček domačega kruha, preden se znajde pod vašo pašteto Kekec, ima *CivCity* še en odgovor več za vas: dolgo. Nasploh je tole izjemno miroljuben naslov, saj je boj potisnjen povsem na stranski tir – čeprav so določene naloge (in kampanja), ki pred vas postavi še kak drug cilj kot "zgradi resnično veliko mesto", je glavna zvezda predstave podroben ekonomski model. Če zapustimo perspektivo drobenega možicla in pogledamo nekoliko širšo sliko, naj omenimo kampanjski način, ki vas dobro poduči o zakonitostih igre, preden ste postavljeni pred kompleksnejše samostojne naloge.

CivCity je solidna igra. Če ste zelo zagreti za tematiko rimskega cesarstva ali ravno kar prihajate iz *Civilization*, vas bo pritegnila in v vas zbudila prijeten tople občutek. A hudo razburljiva pod črto ni in starodavni Rim bi si resnično zaslužil še česa, kar bi pritegnilo več osuplih vzdihov. **PCF**

Min 1,6GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Vedgralstvo Le v kopališčih



PCF pravi... "Iz prestola prežene cesarja, a ga ne pokoplje. Posladek za mirne zgodovinske molje."

LENA

Coffee Break

Mi bi kavo z mlekom in eno žlico sladkorja...

Založnik Digital Jesters Na spletu www.digitaljesters.com

V našem uredništvu gledamo na opisovanje iger s skrajno resnostjo. Tudi opisovanje iger, ki nimajo potenciala, da bi postale kakršnoli uspešnice. *Coffee Break* smo se zato lotili metodično in najprej dva tedna raziskovali tematiko, ki jo obravnava, pri čemer smo popili na hektolitri vseh vrst in podvrst kave ter cele ure presedeli na stranišču in prebirali dnevne časopise.

Coffee Break je srednje zabaven



Ne, riti si ne morete fotokopirati.

poskus lulanja na drevo serije *Sims* postavljene v pisarno, z dodatkom preklinjanja in šovinizma. Vaša naloga je, da se politično izmažete iz težkih situacij s sodelavci in hkrati skrbite, da opravite ravno dovolj dela, da vas ne bodo vrgli na cesto... v skrajnem primeru lahko delo tudi preložite na druge.

Vsebine je dovolj, da ne boste zehali, liki pa kljub slabemu prevodu tu in tam povedo celo kaj smešnega. Za polovično ceno je to morda zanimiva alternativa za dodatek za *Sims*, vedite pa, da igra ni ravno namenjena otrokom.

Min 1GHz, 512MB RAM,
64MB 3D kartica

Opt 1,5GHz, 1GB RAM,
128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

70%

PCF pravi... "Dala vam bo nekaj dobrih idej, kako se izogibati delu..."

NEBOŽANSKA

Black & White 2 Battle of the Gods

Tokrat se vam obeta prava bitka

Založnik Electronic Arts Na spletu www.lionhead.com/botg

Bogovi, kaj? Bogovi so podobni avtobusom – najprej moliš, da bi se kakšen prikazal, na koncu pa prideta dva hkrati. Tako kot ime igre namiguje, se boste v *B&W2: Battle of the Gods* spopadli s svojim božanskim kolegom v slogu Stare zaveze. Ko se vrnete v svojo rajsko deželo, ugotovite, da so skorajda izumrli Azteki s pomočjo nekromantske magije uspeli ustva-

riti lastno božanstvo. To je dobra iztočnica za temnejši svet, kjer že začnete v zaostanku.

Dodatna roka, ki se klati po svetu, res naredi izkušnjo veliko bolj napeto. Na žalost pa avtorji niso rešili hudih zdravstvenih težav originala – še vedno je tu neroden kazalec miške, ostale pa so tudi številne nadležne podigre. Ali bogovi v svojem prostem času res učijo okostnjake plesati? Z vsi pravico dvomimo v to predpostavko razvijalcev.



Čakaj, čakaj, mi smo naročili Božička...

Min 1,6GHz, 512MB RAM,
3D kartica s podporo za DX8

Opt 2GHz, 1GB RAM,
3D kartica s podporo za DX9

Večigralstvo Ne

70%

PCF pravi... "Bolj divja igra, a na žalost nikakor ne zleze iz svoje kože."

Mimogrede IZŠLE SO TUDI TE IGRE



Utopia City

Založnik Reef

Na spletu www.utopiareal.com

Nobenega izgovora ni več za naslove, kot je tale. Ja, vemo, da se pri Reef radi poigravajo z retro slogom, saj smo pred kratkim opisali njihovo igro *Shadowgrounds*. Ta je imela vsaj solidno igralnost in učinkovito grafiko, *Utopia City* pa nima ničesar od tega. Toliko stvari je šlo pri razvoju narobe: od zgodbe ukradene iz *Matrice* in bolečih poskusov imitiranja *Deus Ex*, do pomanjkanja tekstur in dolgočasnih stopenj. Celo ko je legendarni *Deus Ex* prvič izšel, je bil lepši od tegale zrnca. Eh, ne da se nam več razpravljati...

Min 733MHz, 256MB RAM,
64MB 3D kartica

Opt 2,4GHz, 1GB RAM,
128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

21%

PCF pravi... "Nepotrebna. Tako kot modra tableta."



Zen Bondage

Založnik Moppi Productions

Na spletu www.moppiproductions.net

Originalne ideje prihajajo zelo poredko na obisk v našem poslu, zato je treba vsako tako bolj ceniti. Poanta te igre je povijanje čudno oblikovanih kosov lesa z vrvo. Saj smo vam povedali, da gre za svežo idejo...

Lepa stvar pri tej igri je, da si lahko sami zastavljate izzive. Vsak kos lesa se rahlo obarva, kjer ste ga povezali z vrvo, vaša naloga pa je, da obarvate 100% njegove površine. Ker pa dobite vedno na razpolago zadostno količino vrvi, boste morali izziv iskati v vas samih. Tisti "zen" v naslovu ni zaradi lepšega.

Min 800MHz, 256MB RAM,
16MB grafična kartica

Opt 32MB grafična kartica

Večigralstvo Ne

80%

PCF pravi... "Nenavadno pomirjujoča, četudi brez smisla."



Eets

Založnik Klei Entertainment

Na spletu www.eetsgame.com

Preprosti glavni junak, Eets, ki sumljivo hudo spominja na motenega dolgouhega junaka pustolovskih iger, zajca Maxa, je dobil težavno nalogo, da mora polskati vse izgubljene dele sestavljanke.

Vaš cilj je, da mečete v svet igre določene predmete, ki na različne načine vplivajo na Eetsa, in tako upravljate z njim. Najprej predmete razpostavite po zaslonu, nato pa zajca pošljete na pot. Grafika je lepa in neskončno simpatična, imate pa tudi možnost, da snujete lastne uganke.

Min 750MHz, 256MB RAM,
16MB 3D kartica

Opt 1GHz, 512MB RAM,
32MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

80%

PCF pravi... "Luštna, nenavadna in zelo nalezljiva zadevsčina."



GLOBOTWARS

Založnik Clasoft

Na spletu www.scene.org

Tako brez svežih idej, kot je to le mogoče, a vendarle čudovito zabavna izkušnja. Gre za nesramen klon igre *GridWars*, ki je bila nesramen klon igre *Line Wars* s konzole Xbox 360, ki je bila spet... no, pa saj razumete, kaj vam skušamo dopovedati.

Premikajte se v eno smer in istočasno streljajte v nasprotno. Njih je veliko, vas pa je samo eden, videti je, da je vaš lik padel skozi matematične funkcije in prišel ven kot juha posameznih točk, divja pa je tako kot z marmelado polit možgankar v sobi polni čebel. Krasna, skratka.

Min 800MHz, 256MB RAM,
16MB grafična kartica

Opt 32MB grafična kartica

Večigralstvo Ne

70%

PCF pravi... "Brezplačna, neizvirna, a skrajno zabavna."

Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

Prvi SiN

Prvoosebna strelska igra, ki jo je čas pozabil. Je bila bolj *Daikatana* ali bolj *Half-Life*?

Po tem, ko smo v prejšnji številki revije opisali (in pokritizirali) *SiN*

Episodes: Emergence, se zdi pravi čas, da se obrnemo nazaj in si še enkrat pogledamo originalno igro *SiN*. Ob izidu je bila zadeva žal veliko prehitro pozabljena, zahvala za to pa gre dejstvu, da se je morala podati v neposreden boj z "majhno igrico", imenovano *Half-Life*, in da je bila bolj posuta s hrošči kot povprečen travnik.

V bistvu pa je šlo za precej dobro strelsko igro, ki ji je veliko škode naredil preveč smešen pristop k zasnovi likov: glavni lik, John R Blade, si je želel biti car, izpadel pa je preveč stereotipno, glavno zlobnico pa so avtorji

oblekli v preveč usnja in premalo vsega drugega, da bi jo igralci jemali resno. Se je pa *SiN* lahko pohvalil z velikim adutom – edino večigralsko stopnjo v zgodovini, ki jo je navdihnil umetnik Escher. Ko se je igra pojavila na Steamu, smo jo morali preizkusiti še enkrat, in zadeva še vedno vžge: stopite skozi vrata in pojavili se boste na povsem drugi ravni zemljevida, tako da se lahko zgodi, da boste naenkrat tekli po zidu ali pa celo po stropu. Nadrealistična izkušnja, ki zahteva zelo samosvoj taktičen pristop. Kako boste ustavili nasprotnika, ki se je naenkrat pojavil na stropu natanko nad vašo glavo? Zelo težko, prijatelji dragi.



Ne, te slike nismo pomotoma obrnili na glavo...

Voksli?

Se še spomnite vokslov? Seveda se jih – šlo je za 3D različico piksla, ki je v devetdesetih letih prejšnjega stoletja predstavljala resno alternativo 3D pospeševanju. Rezultati so bili na pogled grozni, danes pa jih je nek pametnjakovič potegnil iz smetnjaka z zelo bizarnim namenom – da bi oživil 8-bitno različico igre *Legend of Zelda*, ki bi jo bilo mogoče igrati kar na spletni strani. Prej ploščat zemljevid je zdaj mogoče vrteti in ima vse tri dimenzije. Drugi demo na strani predstavlja delčke zemljevida te igre nalepljene na vrtečo kroglo. Čudasko, a prav gotovo vredno ogleda.



Več podatkov najdete na spletni strani:
pages.infinit.net/voxel/zeldacubed.htm

Dostopni čas

Mrtve trde diske v novo življenje obudil podejeten urar

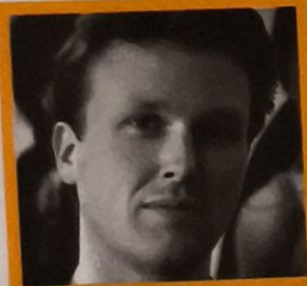
So vaše police polne stare računalniške šare, tako kot naše? Zakaj se ne bi zgledovali po ekstremnem predelovalcu strojne opreme, Alanu Parekhu? Njegov stari trdi disk morda ni več sposoben zapisovati podatkov, se pa še vedno lahko vrti. To mu je dalo zares genialno idejo: pod plošče trdega diska je namestil rdeče in modre LED-diode in navrtal luknjo v zgornjo ploščo. Z nekaj bistro zasnovane elektronike je prisilil diode, da utripajo z ravno pravo hitrostjo, da svetijo skozi omenjeno luknjo v obliki kazalcev prave ure. Rdeča svetloba zariše kazalec za ure, modra svetloba za minute, vijolična, ki je kombinacija rdeče in modre, pa prikazuje kazalec za sekunde. Končni rezultat je sicer najbolj viden v zatemnjenem prostoru, se boste pa ob taki uri gotovo počutili kot v kakšnem disku iz osemdesetih let. Da bi ponovili uspeh Alana, boste nedvomno potrebovali kar nekaj znanja in potrpljenja, zato pa bo ura iz trdega diska iz vas gotovo naredila kralja vasi. Slike, video posnetke, nadgrajeno različico projekta in še kup zares unikativnih predelav boste našli na spletni strani www.hackedgadgets.com. Vsekakor si oglejte enkrat prikazovalnik v steklenem valju.



"Koliko je ura?" "Sodeč po našem trdem disku, je pet minut čez deseto."

Pogled nazaj

KRITIKA STVARNIKA IGRE



KARTOTEKA
Pes čuvaj

Osebek Ragnar Tørnquist
Naziv Producent
Razvijalec Funcom



The Longest Journey ostaja edina igra, ki se prične s punco v spodnjem perilu... kljub temu pa nima seksualnih podtonov. Le punca je, ki je ravnokar vstala iz postelje.

The Longest Journey

Za vas smo rešili uganko razvoja igre. Ni vse v premikanju kazalca in klikanju z miško

Nobenega dvoma ni, da govorimo o potrjeni klasiki. Medtem ko so zvrst "pokaži-in-klikni" vsi zapisovali v zgodovinske knjige, je Ragnar Tørnquist s svojo ekipo pri Funcomu ustvarjal igro, za katero se je kasneje izkazalo, da bo postala legenda celotne dobe. Ja, *The Longest Journey*, je bila od vsega začetka zadnja velika... khm... arkadna igra?

"Mračna skrivnost je, da je *The Longest Journey* pričela svoje življenje kot arkadna igra," je obujal spomine Tørnquist. "Na srečo pa ta faza ni trajala dolgo." Seveda, *The Longest Journey* – zgodba o April

Ryan in dvojnih svetovih Starka in Arcadie, je bila pustolovščina vrste pokaži-in-klikni. K odločitvi za to zvrst je vodilo dejstvo, da je bila *The Longest Journey* predvsem zgodba. "Želel sem povedati zgodbo, specifično zgodbo, in zato smo nazadnje ustvarili pustolovščino in ne igre igranja vlog ali akcijske igre," je razložil. "Vsi smo bili ljubitelji klasičnih pustolovščin LucasArtsa in Sierra, sam pa sem nekoč na Commodore 64 ustvaril kopico tekstovnih pustolovščin, tako da je bila ta zvrst naravna izbira. Ker je bila glavna lastnost igre zgodba, smo morali poiskati mehanizme, ki bi takšni igri tudi ustrezali."

Preden pa so te mehanizme našli in jih spravili v zadovoljujoče stanje, pa je minilo kar nekaj časa. Razvoj igre se je pričel leta 1996, izšla pa je šele leta 1999 – kar je bil za tiste čase še posebej dolg razvojni proces. "Bili smo majhna ekipa, ki je delala na ogromni in ambiciozni igri, vse pa smo morali zgraditi od temeljev," je razložil Tørnquist. "Pogon, orodja, urejevalnik igre – vse. Čas, ki je bil potreben za dokončanje igre, pa smo resno podcenjevali. Ko smo pričeli s projektom, je bil čas za razvoj igre ocenjen na 18 mesecev. Potrebovali smo skoraj dvakrat dlje in pri tem prekoračili proračun. Bil je pravi čudež, da igra ni bila odpovedana, saj so bile do takrat pustolovščine pokaži-in-klikni praktično mrtve, Funcom pa nam je kljub temu stal ob strani in nas podpiral. Naše težave so bile večinoma tehnične narave: kako pripraviti pogon do tega, da je storil to, kar smo od njega želeli,



Skrivnostne pokrajine v *The Longest Journey* imajo status legende

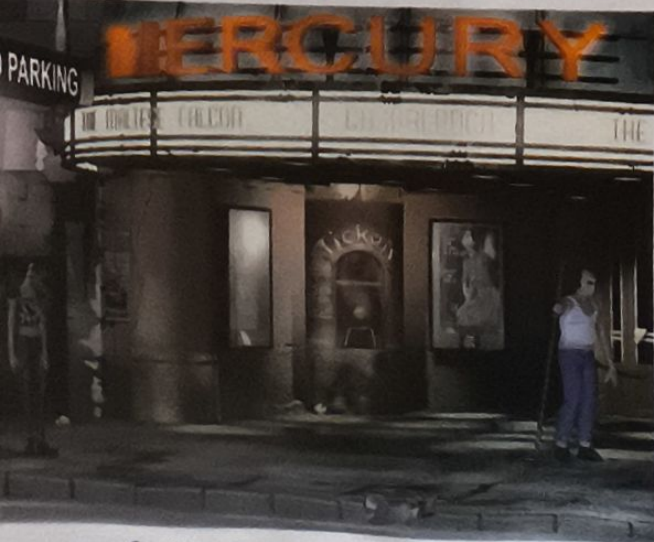


Modeli likov so bili impresivno natančni.

kako ustvariti vse vidike igre. Zasnova in sama zgodba se med razvojem nista bistveno spremenili, kar je bil prav tako razlog za našo zamudo."

IGRAJTE DOLGO IGRO

Glavni cilj ekipe je bil, da zgodba v procesu razvoja ne bi bila okrnjena. V primerjavi z večino iger, v katerih zgodba obstaja le kot motivacija za to, koga boste naslednjega ubili, pa je poskus razvoja pripovedi, ki ima globino, precejšen izziv. "Želeli smo ustvariti nekaj drugačnega, nekaj svežega in originalnega, nekaj, kar bi imelo pomen. Prav tako pa sem želel povedati zgodbo, ki se ne bi osredotočala zgolj na reševanje sveta – čeprav je prisoten tudi ta element," je razložil Tørnquist. "Želel sem, da bi bila April Ryan resnična oseba, nekdo, s komer se lahko igralec identificira in se vživi v njegova čustva, nekdo z ozadjem, zgodovino, ljubezenskim življenjem, prijatelji, družino... in nekdo, ki bi na svojem potovanju doživel korenito preobrazbo. Zamisel nikakor ni bila revolucionarna, čeprav se je takšna zdela številnim igralcem, saj se igre pred tem niso osredotočale na takšne stvari. V prvi vrsti sem bil pripovedovalec zgodbe in šele nato razvijalec, zato smo se igre lotili na način, ki je temu ustrezal." Po zaključku je igra *The Longest Journey* v nekaterih državah doživela zamudo pri izdaji. "V Skandinaviji je bila na razpolago celo leto pred tem, ko je bila izdana v Severni Ameriki," je razložil Tørnquist. "V vseh državah smo težave pri iskanju lokalnih partnerjev, še zlasti v 2004.



Casablanca? Doktor Doolittle IV: Klepet s kamelami?



"Ponuja privlačen pogled na ocean. Balkon v rustikalnem stilu in enostaven dostop do prepada. Idealne počitnice."

saj nihče ni več verjel v pustolovščine." Zamuda pa je imela tudi svoje prednosti. "Prestavljena izdaja igre nam je omogočila, da smo v ameriški različici uvedli nekaj sprememb, kot so bili dodatni dialogi, nove animacije, popravki hroščev..." je razložil. "Osebnost pa verjamem, da je nenamerna zamuda pri izdaji pomagala ustvariti kulturni status igre v Evropi, kar se je odražalo tudi v dobri prodaji preko luže."

The Longest Journey je bila igra, ki je pritegnila ljudi, ki so bili pripravljeni verjeti njenemu svetu in biti ganjeni. In zakaj Tørnquist verjame, da je imela takšen učinek? "Mislim, da je čisto enostavno: bila je drugačna," je povedal. "Namenjena je bila starejšemu občinstvu, osredotočala pa se je na zgodbo in like. Na pravo struno je zaigrala pri igralcih, ki so čutili, da jih je obravnavala kot odrasle ljudi, in so to tudi cenili." Seveda pa ni bila popolna. Kar nekaj stvari je, ki jih Ragnar obžaluje. "Tempo igre je bil neenakomeren, pa tudi nekaj resnično groznih ugank je bilo vmes," je pripomnil. "Nekateri igralci so običajni za več dni ali tednov, in veliko jih je preprosto obupalo. Številni dialogi se kar niso hoteli končati. Še zmeraj namreč nisem obvladal koncepta 'urejanja'."

K STVARI

Ta nenavaden in zanimiv koncept je bil ena izmed stvari, ki jo je ekipa poskušala vključiti tudi v drugi del igre. Ostale spremembe? "Bolj enakomeren tempo zgodbe," je odgovoril, "in manj nejasnih ugank; *Dreamfall* smo naredili bolj enostaven na željo igralcev. Igra je

prav tako krajša, saj veliko ljudi *The Longest Journey* ni nikoli končalo, hoteli pa smo, da bi se vsem uspelo prebiti do konca *Dreamfall*. Menda si ne želite napisati knjige ali posneti filma, za katerega menite, da ga občinstvo sploh ne bo prebralo ali pogledalo do konca. Pri igri, katere srce je sama zgodba, težji izzivi niso tako pomembni: igralca je potrebno motivirati in ga voditi skozi zgodbo in na tem področju je *Dreamfall* neprimerno boljši od *The Longest Journey*."

Kakšen nasvet bi kot veteran ponudil nekomu, ki ima nevhvaležno nalogo združiti zgodbo z igralnostjo?

"Igra je igralce obravnavala kot odrasle ljudi, ti pa so to zares cenili"

"Pustolovske igre se osredotočajo na zgodbo in like. Naj način igranja naravno izhaja iz zgodbe," je odgovoril Tørnquist. "Bodite pripravljeni

uvesti spremembe, če bo igra to kasneje zahtevala, in ne vztrajajte pri nečem, kar ne deluje, samo zato ker je to 'nekaj, kar bi se moralo zgoditi'. Naredili boste boljšo igro – in povedali boljšo zgodbo – če boste dopustili, da med razvojem pride do sprememb."

In za konec: kaj je bila najboljša stvar pri ustvarjanju *The Longest Journey*? "Dobil sem elektronsko pošto od nekega igralca, ki mi je povedal, da ga je zaključek igre spravil v jok," se spominja Tørnquist. "Pred tem se nikoli ni razjokal niti pri filmu, kaj šele ob računalniški igri. To je bila zares močna in iskrena čustvena reakcija in zaradi tistega pisma sem spoznal, da nam je uspelo ustvariti nekaj zares dragocenega. Če smo se tako močno dotaknili vsaj ene osebe, potem je bilo vse skupaj vredno našega truda." **PCF**

tudi drugi naslovi založnika Vertigo, ki so izhajali od sredine pa do poznih devetdesetih let, kot sta bila *Swamp Thing* in *Preacher*. Takrat sem bil precej zakopan v stripe in sodobno domišljjsko zvrst – še zmeraj sem in moja naslednja igra bo to gotovo odražala.

Drugi veliki vpliv je bila *Buffy the Vampire Slayer*; televizijska nanizanka, ne film. Nekateri izmed dialogov April Ryan izdajajo mojo zagledanost v delo Jossa Whedona." Silni in zanimivi vplivi, prav zares.

Dnevnik razvijalca

Glavni razvijalec Kaosa, Frank DeLise, si želi od prvoosebniških strelskih iger mnogo več...



Zakaj večina enoigralških prvoosebniških strelskih iger sledi istemu receptu? Seveda je zabavno slediti izkušnji na takšen način, kot si jo je zamislil razvijalec. Seveda je zabavno sodelovati v kinematični strelski akciji. Toda ali ni

napočil čas za nekaj inovacij?

Prvoosebne strelske igre naravnost obožujem, toda zmeraj bolj ugotavljam, da jih ne odigram do zmagovalnega zaključka. Glavni razlog za to je, da ima igralec premalo izbire. Včasih imate občutek, da vas igra prisili v uporabo določenega sloga igranja, ki ga pravzaprav sovražite, in da jo igrate le zato, da bi prišli do naslednje stopnje. Zaradi tega elementa v kombinaciji s filozofijo "umri, poskusi ponovno, umri, poskusi ponovno" in pomanjkanja kakršnekoli druge strategije kot tiste, zaradi katere se morate naučiti bolje streljati, ostaja prvoosebniški strelski igrar le malo odločilnih lastnosti. V moji strelski domišljiji bi lahko splezal po požarnih stopnicah na vrh zgradbe, če ne bi našel poti skozi ulico, in z višine vrgel nekaj klimatskih naprav, ko bi nasprotniki to najmanj pričakovali.

Zakaj je pravzaprav zabavno, da isti sovražniki zmeraj čepijo za istim vogalom? Zakaj se moramo kar naprej umikati in poskušati igrati isti scenarij, dokler nam ne pregorijo možgani? Mar ne bi moglo v igri obstajati vsaj nekaj naključij, v katerih sovražnik izbere novo okno, skozi katerega bo streljal na vas? In kaj ko bi na tleh naenkrat ležala klimatska naprava?

Vse skupaj je podobno igri pokra, pri kateri bi zmeraj vedeli, katere karte imajo v rokah drugi igralci. Takšen pristop je plehek, prazen in ubija strategijo. Čeprav so na razpolago tudi igre z odprtim svetom, so te ali odprte in niso kinematične ali pa so kinematične in predvidljive. Mislim, da obstaja tudi srednja pot, kjer lahko poveste zgodbo, jo ohranite kinematično in intenzivno, ne da bi bila preveč zahtevna za igralca ter si pri tem prizadevate, da bi bila kar se da nelinearna.

Nekaj odličnih prvoosebniških strelskih iger se je temu približalo z uvedbo možnosti, da se lahko lotite številnih nalog v poljubnem vrstnem redu, toda to je le del rešitve. Sedaj je moj cilj najti ravnotežje med intenzivnostjo, privlačnostjo ponovnega igranja in strategijo, ki jih ta zvrst obupno potrebuje, da bi ostala sveža in vznemirljiva tudi v prihodnosti. Bojim se namreč, da bo brez razvoja v tej smeri, zvrst še naprej stagnirala.

Frank DeLise je glavni menedžer in glavni razvijalec pri Kaos Studios. www.kaosstudios.com

Pod vplivom

Podobe in mediji, ki so naredili vtis na razvijalce

Medtem ko večina razvijalcev iger preprosto našteje izbiri prelomnih iger znotraj zvrsti, pa je Tørnquist za *The Longest Journey* iskal navdih tudi pri drugih medijih. Na primer v umetnosti, kot so stripi. "Velik vpliv je imel name *The Sandman* Neila Gaimana, pa



Popolnivodič

7. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

Obdelava slik v Photoshopu

⇒ **116 strani vodičev od prvih korakov obdelave slik do ustvarjanja pravih umetnin**

- spoznajte plasti, selekcije in čopiče Photoshopa
- pretvorbe med barvnimi prostori
- fotografski popravki v Photoshopu
- popravljane panoram, portretov...
- poustvarjanje gibanja, svetlobnih učinkov...
- spajanje, montaže, sestavljanje kompozicij...
- kreativni projekti

**KNJIGA
+
CD**

1250 SIT



Ves potreben slikovni material za delo z vodič

**IGRAJTE ZDAJ
NAJBOLJ VROČE
IGRE POPOLNOMA
BREZPLACNO!**

**» NOVI HITMAN
BLOOD MONEY**



**» VI STE LEGENDA
TITAN QUEST**



**» NORO DIRKANJE
MICRO MACHINES V4**



» Vmesnik za Linux Windows 9x, ME, 2000 ali XP
» Najboljše program, zbiranje in razpisno
registracijo preko interneta, ki je najbolj
» Najboljše celo, program, ki je najbolj
» Lažje uporabiti, kot je to, da je Linux
» Registracija, ki je najboljše, kot je to, da je Linux
» Registracija, ki je najboljše, kot je to, da je Linux

EKSKLUZIVNO
Najboljši programi za vas!

VARNOŠT

GRAFIKA



CELOTEN PROGRAM

CANGUARD

SECURITY SYSTEM SE

Ujmite tatove

Poklanjamo vam odlični celoten
program, s pomočjo katerega
boste lahko učinkovito nadzorovali
dom ali podjetje!



9
CELOTNIH
PROGRAMOV

VODIČ...

- » Izboljšajte delovanje dveh jeder
- » Počistite šum s svojih fotografij
- » Avtomatizirajte delovanje WinXP
- » Linux je lahko tako lep kot Vista

PCFormat vam da v roke orodja in vam pokaže, kako!

ORODJA ZA PCF DELAVNICE NA DISKU

» Grafika » Linux » Video » Splet » Ostalo

DEMO IGRA

P R E Y



DISK, DO ROBA POLN DOBROTI!
COMILNIKI, UPORABNI PROGRAMI, DEMO IGRE - VSE, KAR POTREBUJETE, NA ENEM SAMEM DISKU

NOD32
NOD32



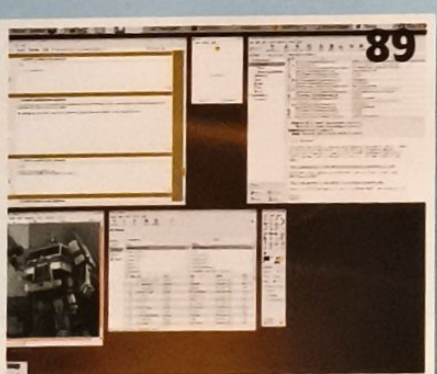
» Očistite fotografije

Verjetno si ne more vsak med vami privoščiti zrcalno-refleksnega fotoaparata. Na srečo imamo za vas program *Cleanerzoomer*, ki bo vaše male zrnate sličice spremenil v velike, ostre plakate.



» Pospešite jedri

Če imate v notranjosti ohlajna dvojedni procesor, še ne pomeni, da ga v popolnosti izkoriščate. Ker Windows XP ni zasnovan za delo z dvema jedroma, si je pri optimizaciji treba pomagati s triki.



» Lep Linux

Lep uporabniški vmesnik in operacijski sistem Linux še do pred kratkim nista bila najboljša prijatelja. A to se je zdaj spremenilo. Prišel je XGL s 3D vmesnikom, ki bo pospravil tudi Visto.



» V mreži hekerjev

Hekerji ne napadajo samo posameznikov, ampak se velikokrat spravijo tudi na baze podatkov, ki domujejo na velikih strežnikih. Preberite, kako potekajo te tihe vojne v zakulisju.

VODIČ

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

- str. 86 Odstranite šum s svojih fotografij
- str. 89 Dajte sistemu Linux lepšo fasado
- str. 90 Optimizirajte delovanje dveh jeder
- str. 92 Zavarujte se pred vdori hekerjev
- str. 93 Avtomatizirajte delo s PC-jem
- str. 94 Preselite svoj obraz v Quake 4
- str. 96 V nevarnih mrežah hekerjev
- str. 98 Tehnična pomoč za izgubljene

Rešite svoje ljube fotografije spon računalnika s pomočjo spletnih fotoalbumov

Sedaj že nekaj let živimo v dobi digitalne fotografije in prehod s 35mm filma je tako rekoč zaključen. Zahteval je nekaj znanih žrtev, med njimi na žalost tudi fotografovo prijateljico, Konico Minolto. Čeprav je podjetje amaterskim fotografom ponujalo najbolj koristna orodja, ki so bila kdaj ustvarjena, ga je kupil Sony. Orodje, o katerem govorimo? Sistem za stabilizacijo slike na fotoaparatu, ki ga običajno najdemo v visoko kakovostnih objektivih, ki stanejo nekaj sto tisočakov, je vsem omogočil snemanje ostrih slik. Toda tako je življenje.

Če se vrnemo k bolj pozitivnim stvarim, pa je naš svet zdaj, ko smo prekopili na digitalno fotografijo, postal veliko bolj vizualen. Po naši oceni ima povprečni bralec PCF diske polne starih in novih slik - ti so zamenjali stare, prašne fotoalbume, ki jih nikoli nismo gledali, s starimi diski, ki jih nikoli ne uporabljamo.

Mi pravimo: osvobodite jih. Pokažite jih svetu. Naložite jih na eno izmed številnih spletnih strani za fotografije. Kar je smiselno iz treh razlogov: kazanje fotografij družini in prijateljem postane enostavno opravilo, saj jim morate poslati le spletno povezavo; nikoli ne veste, kdo vse lahko vidi vaše fotografije in komu lahko postanejo všeč; nazadnje pa boste imeli tudi stalno varnostno kopijo.

Najbolj znana spletna stran za izmenjevanje fotografij pri nas, ki je hkrati povsem enostavna za uporabo, je www.moj-album.com. Druge strani, ki jih je vredno preizkusiti, so www.picasa.com in spletna stran Kodaka, www.ofoto.co.uk.



www.moj-album.com je čedalje bolj priljubljen način za izmenjavo umetniških fotografij s prijatelji.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum



Očistite vaše digitalne slike

Photoshop? Tja, kamor se odpravljamo, ne bomo potrebovali Photoshopa. Naj pojasnimo...

Ko se boste naslednjic znašli na zanimivem dogodku – pa naj gre za Svetovno prvenstvo v nogometu ali zgolj za šolsko tekmo žogoborca – si oglejte arzenal fotografske opreme, ki ga uporablja uradni fotograf prireditve. Na vrhu njegove torbe za fotoaparat počiva deset objektivov, notesnik in toliko filtrov, da bi lahko z njimi zaste-

klili cerkev. To je le oprema, ki jo fotografi nosijo s seboj, da bi dosegli tisti pravi "rahlo zamegljen in zrnat" videz fotografij v časopisu, kasneje pa bodo morali fotografije še dodatno obdelati s pomočjo vrhunskega računalnika in programske opreme, vredna celo bogastvo.

Za amaterja, ki je oborožen zgolj s kompaktnim

Odstranjevanje šuma na slikah

Stran s pikicami



“Odstranjevanje šuma v večini programov spremeni vašo sliko v zmešnjavo po vzoru velikega Van Gogha”

digitalnim fotoaparatom, pa je lahko ustvarjanje fotografij profesionalnega videza pogosto dokaj zahtevno opravilo. Tej nalogi smo lahko seveda kos s pomočjo kopije *Photoshopa CS 2*, pri *PCFormatu* pa se zavedamo, da so lahko že preproste reči, kot sta uporaba najboljšega načina za odstranjevanje šuma in ostrenje slik, velik zalogaj za vse tiste, ki se z urejanjem velikih količin fotografij ne ukvarjajo vsak dan.

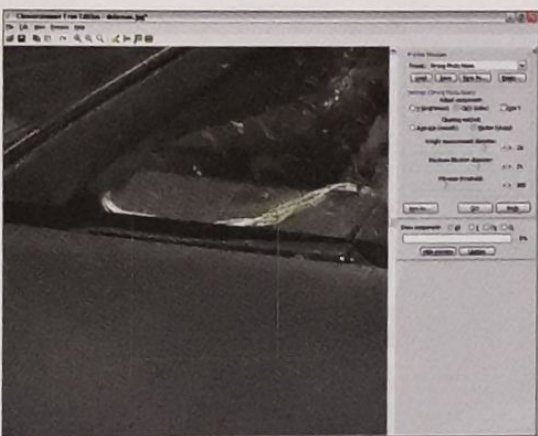
SMRTNI GREHI

Tudi veliko naših fotografij je bilo posnetih pozno ponoči na nemogoče majhnih in trendovskih fotoaparatih, v katerih kotičkih pivskih breznic z vrednostmi ISO nastavljenimi na visoko občutljivost. Zato smo iz popolnoma sebičnih razlogov poiskali odlični program za čiščenje in spreminjanje velikosti slik, ki bo kmalu postal del opreme vsakega fotografa ne glede na to ali fotografirate za *Vogue* ali zgolj za lastno zabavo. Imenuje se *Cleanerzoomer*, njegovo celotno različico pa boste našli na tokratnem DVD-ju.

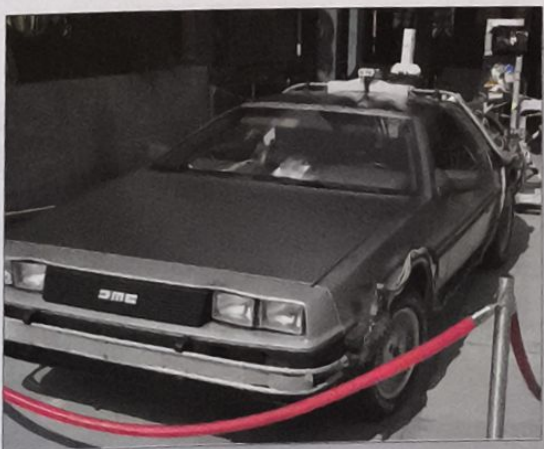
Za razliko od tistih profesionalcev, ki delajo za pro-



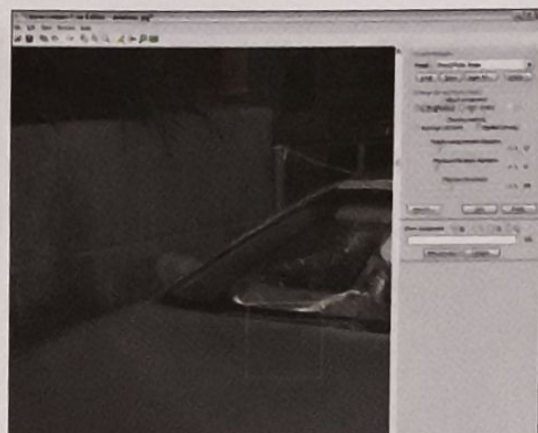
1 Na E3 v Los Angelesu smo obiskali Universal Studios in si zagotovili ogled slavnega DeLoreana iz *Back to the Future*. Na žalost pa smo s sabo pozabili vzeti digitalni fotoaparati, zato smo se morali zadovoljiti s pikčastimi posnetki fotoaparata na mobilnem telefonu. Vzorno fotografijo lahko najdete na DVD-ju.



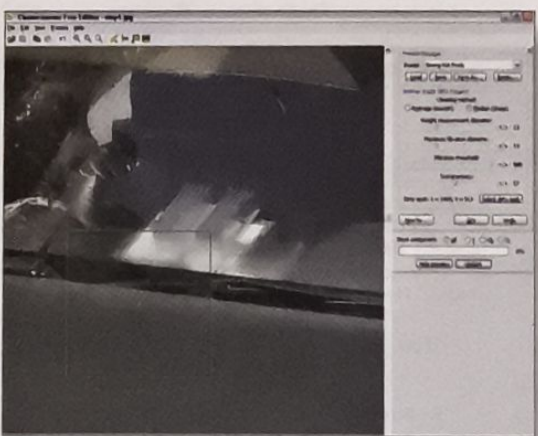
3 Na naši fotografiji je še zmeraj nekaj nadležnih pik in s spremembo načina predogleda lahko vidimo, da so večinoma pri zelo svetlih delih slike, zato bomo na nastavitvi Y še enkrat zagnali filter. Tokrat bomo znižali drsnik **Filtration** in zvišali preostala dva, da bomo ulovili vse pobegle pike.



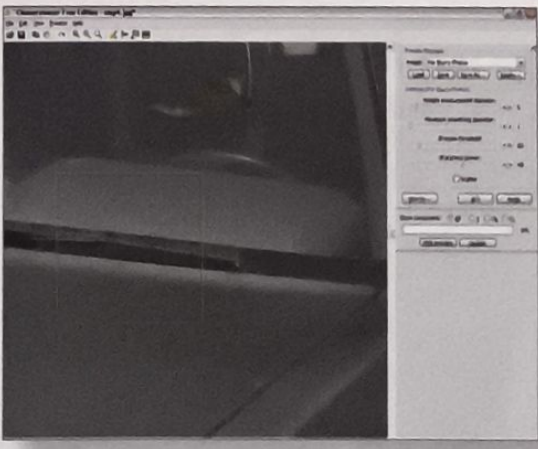
5 To je verjetno največja količina šuma, ki se je lahko zaenkrat znebimo – končni videz vsekakor ni popoln, gotovo pa je stokrat boljši od prvotnega. Ker pa smo v postopku mehčanja izgubili nekaj podrobnosti, bomo morali sliko na nek način izostri.



2 Zato smo izjemno hvaležni orodju za odstranjevanje šuma v *Cleanerzoomer*. Ker gre za precej nejasno fotografijo, zato bomo uporabili filter **Strong Photo Noise** na barvnih kanalih (CbCr), ki mu bomo rahlo spremenili nastavitve, tako da bomo prva dva drsnika povlekli navzdol in s tem ohranili nekaj podrobnosti slike.



4 Nazadnje se bomo s pomočjo orodja **Fine Artefacts** znebili preostalih nadležnih pik, ki so ostale na sliki. Nastavitev **Strong Hot Pixels** z drsnikom **Transparency** spuščeni do polovice, je čudežno pomagala pri odstranjevanju vseh tistih neuglednih madežev.



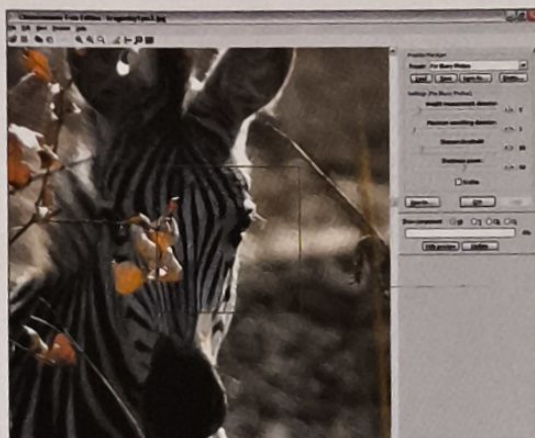
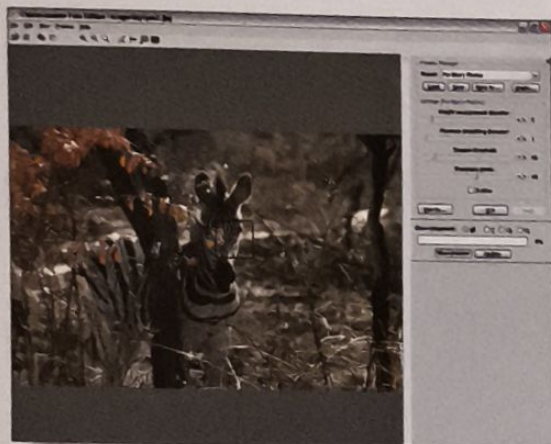
6 Filter **Sharpness** – na standardnih nastavitvah za nejasne slike – povrne podrobnosti z zmeščane slike. Na robovih je ostalo nekaj delov, ki bi jih lahko zgledili naknadno, vendar je v primerjavi z začetnim stanjem končni rezultat tako prefinjen kot časovni stroj v *Back to the Future*.

Za nadaljevanje vodiča obrnite stran...

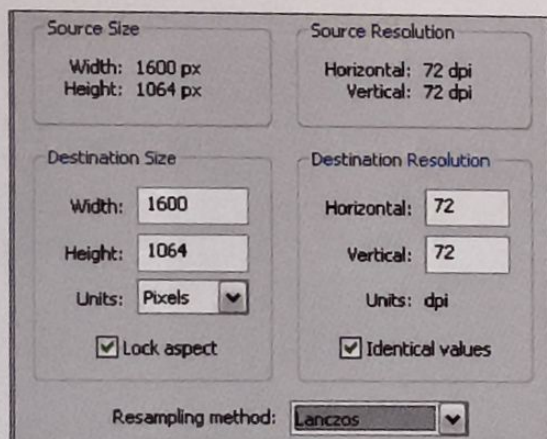


Povečava in izostritev

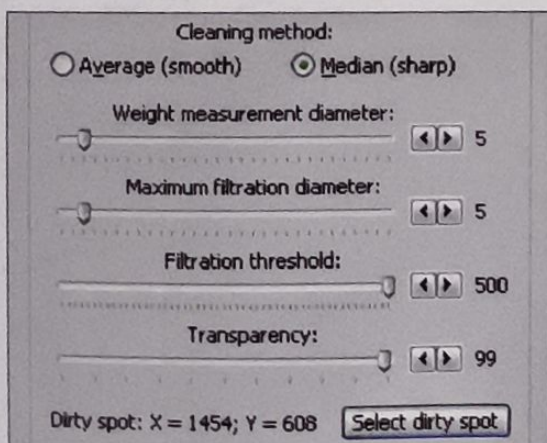
Ko velikost razglednice ne zadošča



7 Kako pa je s še bolj uporabnimi orodji za spreminjanje velikosti slik in njihovo ostrenje? Vzeli bomo tole rahlo neosredotočeno sliko sramežljive zebre v velikosti 1.600 x 1.064 in jo spremenili v primerno veliko sliko za ozadje na našem testnem računalniku, ki se ponaša z zaslonom v ločljivosti 2.560 x 1.600.



9 Zaenkrat pozabite nanje. Najprej bomo morali zebro povečati. Ne, ne bomo je z zajemalko pitali z rastnim hormonom, ampak bomo povečali zgolj njeno sliko. Preprosto izberite želeno ločljivost, zaženite metodo **Lanczos** in naša zebra se je spremenila v nekakšno mutantsko konjsko pošast.



11 **Transparency Effect** deluje podobno kot orodje za upravljanje s plastmi v *Photoshopu*. Spremenite lahko celoten učinek uvedene spremembe. Z znižanjem te vrednosti bo proces čiščenja na vaši sliki preživel več močnejših podrobnosti, možno pa je, da se bodo ohranile nadležne pike.

8 Najprej bomo zagnali orodje za uravnoteženo ostrenje, da zebro postavimo v središče. Za ohranjanje podrobnosti bomo pustili prva dva drsnika (ki določata, kateri vzorci površine bodo izostreni) nizko, druga dva pa visoko (da bo slika zares ostra). Rezultati so dobri, svetleče robove okrog glave pa pustite pri miru.



10 Ta proces je seveda ustvaril nekaj dodatnih artefaktov, ki se jih bomo morali znebiti, skupaj z že omenjenim sijem, ki ga je prej povzročilo ostrenje. S pomočjo pogovornega okna **Fine Artefacts Removal** naložite nastavitve **Light JPEG Fringes**, nato pa spustite prva dva drsnika.



12 In – voila – velika, ostra slika iz nekoliko nejasne in majhne. Primerna za ozadje največjega zaslona na svetu. Ker pa je najboljši rezultat mogoče doseči samo z metodo poizkušanja, smo izvirno sliko vključili tudi na naš disk, da se lahko z njo pozabavate in izboljšate svoje veščine tudi sami.

NA DISKU

Cleanerzoomer

Ta priročna aplikacija bo spremenila neprofesionalne fotografije razmazanih, popačenih obrazov vaših prijateljev v dela, ki bi bila primerna za razstavo v umetniški galeriji. Razen v primeru, da imajo vaši prijatelji v resnici razmazane, popačene obraze, pri čemer vam ne moremo pomagati. cleaner.stratopoint.com

Vzorčne fotografije

Na disku boste našli tudi slike iz tega vodiča. Svobodno eksperimentirajte z njimi in poustvarite naše rezultate.

ArtRage

Če fotografije niso vaša strast, je morda tole čačkorgastično umetniško orodje pravi program za vas. Kopica simuliranih čopičev in umetniških orodij pomeni, da lahko ustvarite razkošne, lažne impresionistične slike. www.artage.com

The Gimp

Najboljše odprtokodno orodje za grafično urejanje. Posmehnite se hordam uporabnikom *Photoshopa* in uživajte v brezplačnih dobrinah tega programa. www.gimp.org

Profesionalne fotografske revije, želimo, da bi bile naše fotografije jasne, ostre in dovolj velike, da jih lahko natisnemo v formatu A4 ali celo A3, ne da bi jih morali zato raztegniti. Križ vsake namizne temnice pa je v tem, da gonilniki za tiskalnice preprosto niso dovolj dobri, da bi se zmogli kosati s povečavami slik brez kockastih artefaktov, orodja za odstranjevanje šuma pa so v večini programov za urejanje premalo prefinjena za nadzor, da ne bi med procesom cele slike razmazala v zmešnjavo po vzoru velikega Van Gogha ali pa tako zapletena, da bi za uporabo potrebovali poseben tečaj.

Cleanerzoomer je drugačen. Prefinjen interpolacijski algoritem, ki temelji na setu matematičnih enačb, ki jih je zasnoval eden izmed Einsteinovih asistentov, pri povečavi slike ustvari dodatne informacije o pikah. V tem je neprimerno boljši od običajne bikubične metode, ki jo uporablja *Photoshop*. Njegova orodja za čiščenje slik so tako zmogljiva, da dosegajo sveti gral tovrstne programske opreme, za nameček pa so tudi enostavna za uporabo. Ker gre za namensko orodje, je možno z njegovo pomočjo postoriti vse, kar obljublja, in to zelo dobro.

ZNEBITE SE ŠUMA

Šum na slikah – nepravilno obarvane pike na sliki – nastane zaradi različnih vzrokov. Povzročijo ga lahko dolgi osvetlitveni čas, visoka temperatura ozadja, najpogostejše pa povišanje občutljivosti senzorja fotoaparata (vrednost ISO), s čimer kompenziramo za slabo osvetljenost. Če vaš fotoaparat fotografira s samodejnimi nastavitvami, morda to počne celo brez vaše vednosti. Ko se šum enkrat znajde na sliki, pa se ga je brez pomoči orodja, kot je *Cleanerzoomer*, zelo težko znebiti. To pa še ni vse, kar CZ ponuja – z njegovo pomočjo lahko prav tako odstranite artefakte kompresije JPEG, ki nastanejo, ko fotoaparat sliko preveč stisne, da bi jo tako lažje shranil na pomnilniško kartico, prav tako pa lahko zmanjšate škrlatne resice pri barvnih odklonih. Ponuja tudi zmogljivo orodje za ostrenje, s katerim lahko na povečani in zmeščani sliki ponovno pridobite nekatere podrobnosti, za katere v večini primerov sploh niste vedeli, da obstajajo.

Vsako izmed štirih orodij – orodje za odstranjevanje šuma, za odstranjevanje finih artefaktov, za povečanje in uravnoteženo ostrenje – ponuja številne parametre, ki vam omogočajo, da jih prilagodite za vsako sliko, čeprav so na voljo tudi prednastavljeni izračuni, ki se bodo obnesli v večini primerov. **PCF**

Naj bo Linux lepši

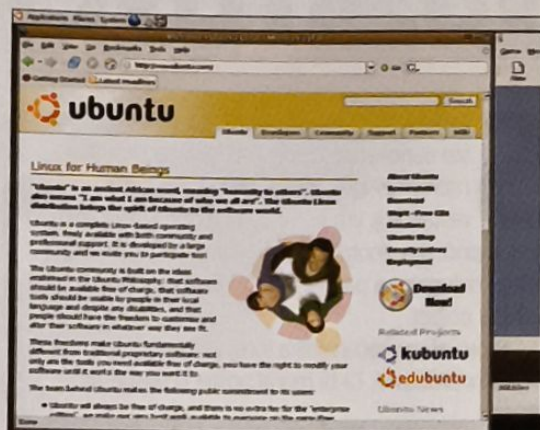
Pozabite na Visto in dodajte 3D učinke Linuxu

Vista: draga, napihnjena in lepa. Linux: brezplačen, majhen in grd. Če bi le obstajal nek način, vas slišimo jokati, s katerim bi sestavili lep in brezplačen hibrid obeh sistemov. Ne boste verjeli, ampak obstaja. Če le niste preveč navezani na meni Start in ne boste pogrešali, da vas vsako sekundo štirikrat zajahajo hekerji, zahvaljujoč velikanskim luknjam v *Internet Explorerju*.

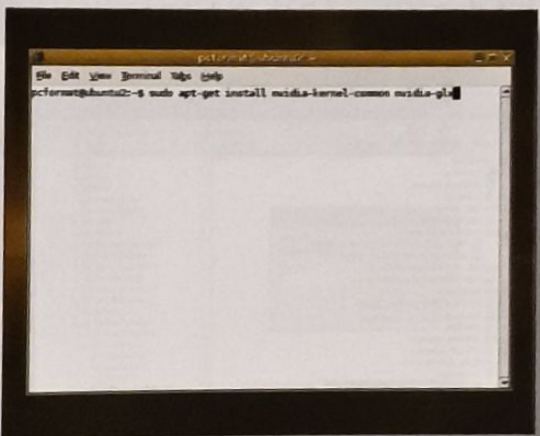
DOBRA ALTERNATIVA

Ubuntu je distribucija Linuxa, ki je nam pri *PCFormatu* najbolj všeč, saj je zelo preprosta za uporabo, hkrati pa je odlično povezana z *Mozilla Firefox*, *OpenOffice.org 2.0* in *Outlook* podobnim *Evolution*, kar pomeni, da je dobra podpora za igre edina manjkajoča dobrota s sistema Windows. A s prihodom vmesnika XGL ima zdaj Ubuntu eno prednost pred Windows – 3D učinke na namizju, ki so boljši od tistih v Visti ali OS X, poleg tega pa komaj opazno upočasnijo delovanje sistema, tudi v navezi s starejšimi grafičnimi karticami. Ker gre še vedno za beta različico, namestitev seveda ni preveč prijazna, vendar boste na koncu gotovo zadovoljni z rezultatom – če bo reč delovala, seveda, za kar v tej fazi nimate nobene garancije. Če naletite na težave, pogledajte na www.ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=111. Ker smo precej na tesnem s prostorom, je ta vodič namenjen samo lastnikom grafičnih kartic podjetja nVidia. Lastniki ATI-jevih zverinic pogledajte na spletno stran www.compiz.net/viewtopic.php?id=389. **PCF**

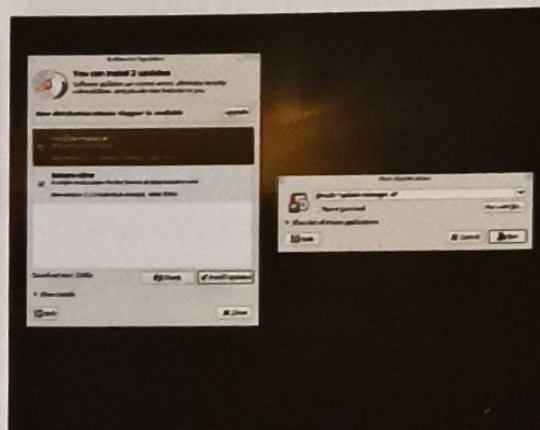
“Pri Ubuntu je dobra podpora za igre v bistvu edina dobrota s sistema Windows, ki manjka”



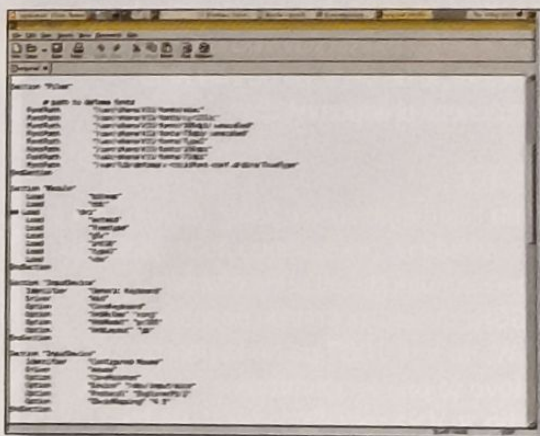
1 Če Ubuntu Linuxa še nimate, ga snemite z www.ubuntu.com. Na smrt preprosto ga je namestiti – edino, kar vas lahko zastraši, je možnost, da določite novo particijo na trdem disku (če imate slučajno nameščen sistem Windows in ga želite obdržati), namesto da jo zbrisate.



3 Če je vse šlo v redu, se bo sistem ponovno zagnal in že lahko začnete uživati v zadnji različici beta. Čas je, da namestite gonilnike za kartico nVidia – potrebovali boste 5200 ali boljše. Pojdite na **Applications → Accessories → Terminal** in nato vnesite `sudo apt-get install nvidia-kernel-common nvidia-glx`.

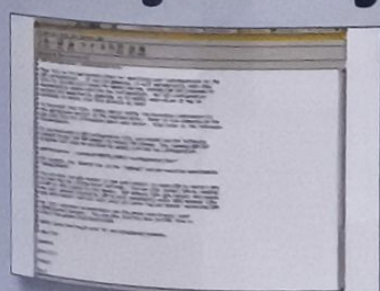


2 Zdaj nadgradite Ubuntu na različico Dapper Drake. Nadgradnja se XP ne bo dotikala, je pa možno, da bo povzela stare namestitev Ubuntu Linuxa, zato poskrbite za varnostno kopijo. Nato pritisnite **[Alt]+[F2]** in vnesite `gksudo "update-manager -d"` (vključno z narekovaji). Kliknite **check** za nadgradnjo.

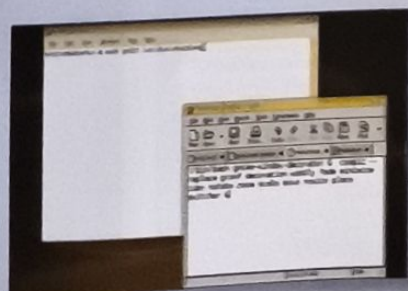


4 V oknu Terminal vnesite `sudo gedit /etc/x11/xorg.conf`. V dokumentu poiščite razdelek **module** in dodajte `Load "glx"`, če slučajno še ne obstaja. Dodajte `#` pred `Load "Glxcore"` in `Load "dri"`. Nato poiščite razdelek **device** in spremenite `nv` v `nvidia` in dodajte **Option "RenderAccel" "true"**.

Dodajte tretjo dimenzijo Naj bo vmesnik Linuxa poln življenja



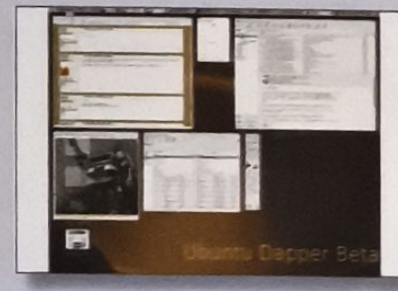
1 Čas za namestitev 3D učinkov. Odprite **Terminal** in vtipkajte `sudo apt-get install xserver-xgl libgl1-mesa xserver-xorg libglitz-glx1 compiz-gnome`. Nato natisnite `sudo gedit /etc/gdm/gdm.conf-custom`. Prilepite sem vsebino datoteke `gdmconf.txt` v razdelku **Linux** na tokratnem disku.



2 Zdaj vnesite `sudo gedit /usr/bin/whizzbang` in v okno, ki se bo odprlo, natisnite: `#!/bin/bash gnome-window-decorator & compiz --replace gconf decoration wobbly fade minimize cube rotate zoom scale move resize place switcher &` (ne, to ni tipkarska napaka).



3 Napravite vašo skripto zagonsko, tako da vnesete `sudo chmod 755 /usr/bin/whizzbang` v okno Terminal in ponovno zaženete sistem. Ko ste končali, vtipkajte `xmodmap /usr/share/xmodmap/xmodmap.uk` in končno poženite whizzbang. Če zadeva deluje, boste vedeli. Če ne, vtipkajte `metacity &`, da popravite videz.



4 Zdaj se lahko malo poigrate. Zgrabite okno in ga vlečite naokoli – streslo se bo kot babičina stegna. S **[Ctrl]+[Alt]+levi gumb miške** lahko vrčite kocko, na kateri so štiri namizja, **[F12]** prikaže prosojne sličice vseh odprtih oken, **[Alt]+[Tab]** pa je kombinacija za predogled v živo.

Dve jedri nista več nič posebnega: prihajajo procesorji s štirimi. Ali ste pripravljeni na njih?

Že sama ideja, da bi na en sam čip stlačili štiri procesorska jedra, se sliši podobno noro, kot tlačenje Matjaža Tanka v tangice. Pa vendar nas loči samo še nekaj mesecev od uresničitve te ideje (tite prve, ne druge). Intel je že potrdil, da bo odličnemu dvojedrnemu čipu Conroe (opis preberite v tej številki), katerega prihod v trgovine lahko pričakujete kmalu, sledil procesor Kentsfield. Ta bo na nek način združeval večjedrna pristopa čipov Conroe in Presler, rezultat pa bo procesor, ki je v bistvu enak dvema procesorjema Conroe, stlačenima na en sam čip, vsak pa ima na voljo 4MB drugonivojskega predpomnilnika. Sicer se 8MB sliši veliko, vendar pa ta količina ni združena za vsa štiri jedra, posledica česar bo dodaten promet na vodilih, kar lahko morda povzroči celo težave. Procesor, ki bo sledil, pa bo imel 8MB združenega predpomnilnika.

MIŠICE

Kljub zajetnemu številu jeder pa od 65nm Kentsfielda ne pričakujemo nobenih težav s porabo energije ali pregrevanjem. 2,6GHz dvojedrni Conroe pogoltne okoli 65W, do leta 2007 pa bo ta poraba gotovo še precej optimizirana – ugrabimo, da bo znašala med 40 in 50W. Po tej logiki bi Kentsfield porabil od 80 do 100W, kar v bistvu ni veliko, če vemo, da najhitrejši Pentium D porabi celih 130W. Še bolj pomembne pri vsem tem pa so Intelove trditve, da tesno sodeluje z večjimi razvijalci iger, da bi povečal podporo za več jeder – dobra novica za vse tiste, ki so ugotovili, da njihovo drugo jedro prav na široko zeha med obdelovanjem trenutnih iger.



Intelov novi čip ima štiri jedra, vendar ne bo potreboval pretiranega hlajenja.

Povejte svoje www.pcfFormatslo.net/forum

Pospešite delovanje vaših dveh jeder

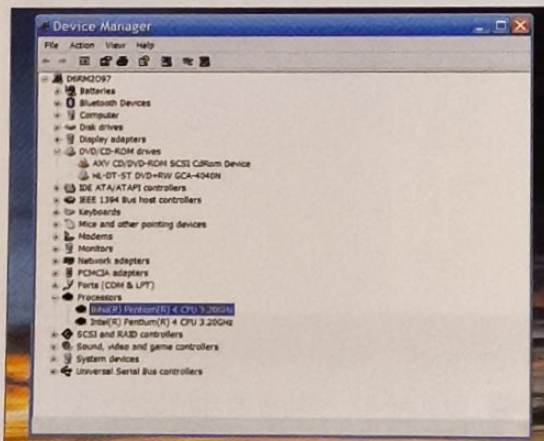
Svede ste vedno v koraku s časom. Uspešno ste napovedali vzpon in padec na desetine razvijalcev iger, glasbenikov in luksuznih restavracij, vrh glave vam vedno krasi zanimiva modna pričeska, znotraj lepega aluminijastega ohišja vašega računalnika pa brenči 100 jurjev vredna grafična pošast.

Srce vašega računalnika torej gotovo predstavlja dvojedrni procesor. Ta bi moral pošteno pospešiti

delovanje vseh aplikacij, ki mu jih servirate, kajne? Le da je... nekaj hudo narobe. Nekatere igre delajo prepočasi, nekatere prehitro, pri večini pa ni neke vidne razlike v hitrosti v primerjavi z zastarelim enojedrnim čipom. Vedeti morate, da Windows XP v osnovi ni bil zasnovan za delo z večjedrnimi procesorji, zato vaš novi Athlon X2 ali Pentium D morda ne bo deloval tako kot je treba takoj, ko ga boste vstavili v računalnik. A ne bojte se, tudi to je mogoče popraviti. Berite naprej. **PCF**

Optimizirajte svojo mrcino

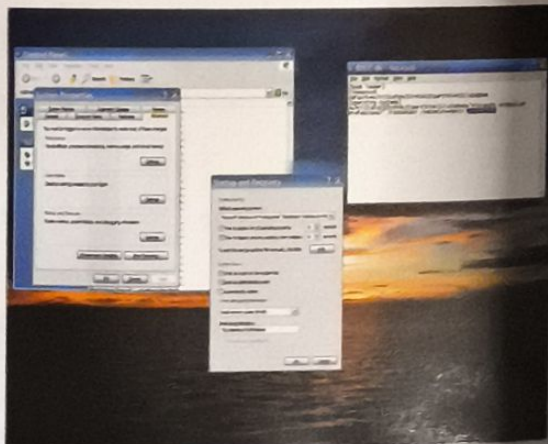
Potegnite nekaj dodatne hitrosti iz siamskih čipov



1 Stanje nizke porabe, kjer procesor deluje s polno hitrostjo le, ko se to od njega zahteva, pomeni, da ventilatorji na procesorjih niso več tako glasni kot nekoč. Težava je v tem, da obstaja hrošč v Windows XP, ki včasih prepreči, da bi procesor pospešil svoje delovanje. Rezultati tega seveda niso dobri.



2 Na srečo obstaja uraden popravek s strani Microsofta. Na žalost tega popravka ne boste dobili, če ga ne boste sami zahtevali. Med drugim ga lahko dobite na www.amdzone.com/files/winxp dualcore hotfix.exe (kljub temu dela tako za AMD-jeve kot Intelove procesorje). Po namestitvi bo potrebno pobrskati po registru.



6 Našli ga boste na tinyurl.com/84r89. Če uporabljate Intelov dvojedrni procesor, lahko popravilo izvedete ročno. Pojdite na **Control Panel → System → Advanced**, nato kliknite **Settings** v **Startup and Recovery**. Kliknite **Edit** in na koncu vrstice dodajte `/usepmtimer` in zadevo shranite.

“Trenutno sta z dvema jedroma najbolj prijazni igri Quake IV in Call of Duty 2...”

Optimizacija dvojedrnega sistema



NA DISKU



SpeedFan

Zdaj ko vaš dvojedrni procesor deluje kot urica, s tem zelo uporabnim programom preverite, če se tudi pregrevanja ne kaj bolj, kot bi se lahko.

www.almico.com/speedfan.php

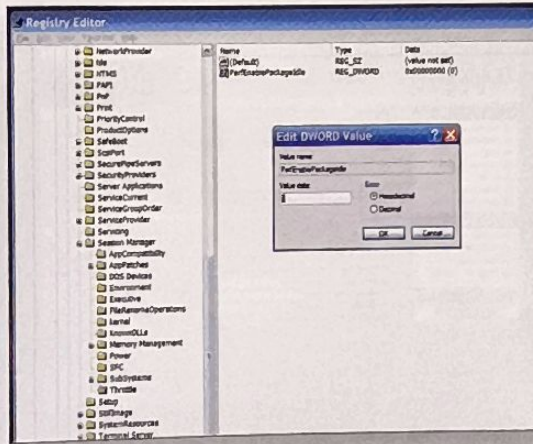
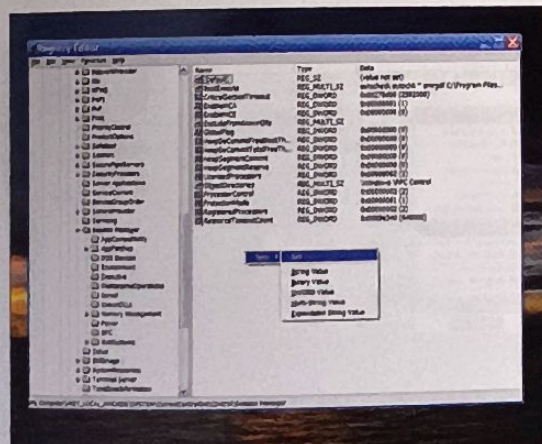
HeavyLoad

Naj se vaš ultra-mega-nindža-stroj dobro pretegne s to aplikacijo za merjenje zmogljivosti, ki poskrbi, da iz vsakega delčka vašega računalnika priteče zadnja kaplja potu. Idealna stvar za preverjanje običajnih težav

dvojedrnih procesorjev, ki smo jih omenili v tekstu.
www.jam-software.com

Dead Pixel Locator

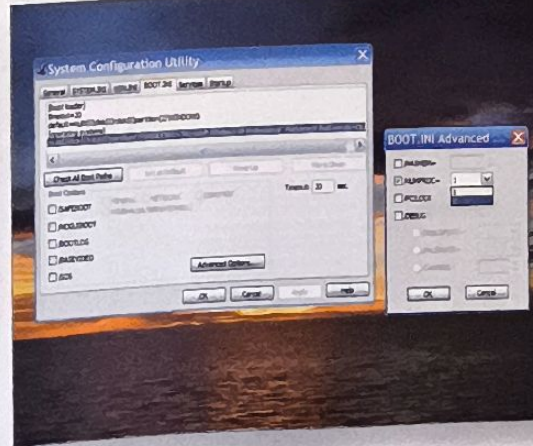
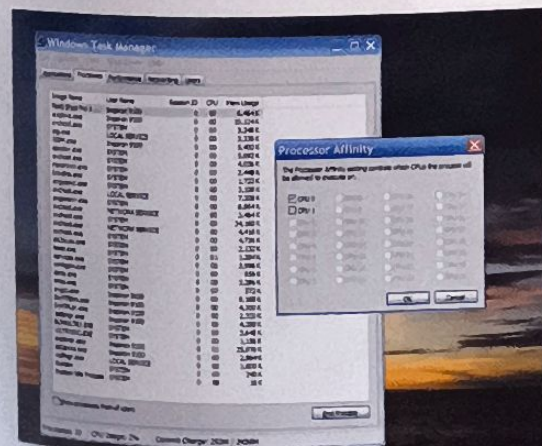
Tako, po tej uspešni operaciji je notranjost vašega PC-ja kot iz škatlice. Kaj pa njegov lep obraz? S tem programom lahko na svojem novem monitorju LCD preverite, če ima slučajno kakšne mrtve piksele. V tem primeru lahko monitor odnesete tja, od koder je prišel, v zameno pa boste dobili novega, ki ne bo imel tovrstnih težav
www.atris.com/dpl



3 Vtipkajte regedit v **Start → Run** in kliknite **OK**. Poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager**, kliknite nanj z desnim gumbom, kliknite **New** in izberite **key**. Vnesite besedo **throttle**. Nato z desnim gumbom kliknite na to, spet kliknite **New** in izberite **DWORD Value**.

4 Vnesite **PerfEnablePackageIdle**, kliknite na to z desnim gumbom in izberite **Modify**. Izberite **Edit DWORD Value** in vnesite 1, obkrožite **Hexadecimal**, pritisnite **OK**, zapustite urejevalnik registra in ponovno zaženite računalnik. Večkrat poženite **Sysmark** in če dobite vedno enake rezultate, je problem odpravljen.

5 Ali se Athlon X2 še vedno dela norca iz vas? Po najrazličnejših forumih na internetu boste našli številne pritožbe glede delovanja AMD-jevega dvojedrnega procesorja. Izvor težave naj bi bil v tem, da jedri nista vedno sinhronizirani. AMD pa tudi za to ponuja popravke.



7 Windows XP lahko poveste tudi, da deaktivira eno od jeder, kadar poganja problematično aplikacijo. Poženite aplikacijo, pritisnite **[Alt]+[Tab]** in nato še **[Ctrl]+[Alt]+[Delete]**. Izberite **Processes**, poiščite opravilo, ki povzroča težave, kliknite nanj z desnim gumbom in izberite **choose affinity**. Izključite eno jedro in izberite **OK**.

8 Če se težave z delovanjem sistema nadaljujejo in ste prepričani, da so povezane s procesorjem, lahko onemogočite eno jedro. Kliknite **Start → Run**, nato vnesite **msconfig** in pritisnite **[Enter]**. Izberite **boot.ini** in **Advanced Options**. Obkrožite **NUMPROC** in izberite **1**. Samo odstranite kljukico, če želite odločitev razveljaviti.

9 Vaš dvojedrni prijatelj zdaj deluje, kot bi moral, zato je zdaj pravi čas, da ga preizkusite. Trenutno sta dvema jedroma najbolj prijazni igri **Quake IV** in **Call of Duty 2**. Obe bi morali delovati vidno hitreje, če ste namestili vse popravke in omogočili večkratnost.

Prekrižajte načrte hekerjem

Zaklenite svoje računalnike s programom *Computer Security Tool*

Vsi vemo, da je internet nevaren kraj za naše ranljive računalnike, PCFormat pa ima, kar zadeva brezbržen odnos do varnosti na internetu, prav toliko masla na glavi kot vsi ostali. V Windows je sicer vgrajen Microsoft Security Center, ki pa zagotovo ne sodi med najbolj pregledne sisteme varovanja vašega računalnika, hkrati pa tudi ne prepozna posameznih varnostnih lukenj in nam ne omogoča, da bi zakrpali te nevarne luknje v skladu z lastnimi potrebami.

Computer Security Tool ponuja rešitev za oba problema. Vaš računalnik pregleda in prepozna dejanske probleme, namesto da bi uvedel spremembe, ki lahko izničijo uporabne možnosti. Ta varnostna tveganja prav tako predstavi v seznamu, urejenem po kategorijah, s celotnimi opisi možnih napadov in prednostni blokiranja malopridnih prebivalcev interneta.

KLJUČAVNICA IN KLJUČ

Na disku boste našli celotno različico *Computer Security Tool 4.0*, ki v redni prodaji stane nekaj več kot 10.000 SIT. Vse, kar morate storiti za aktivacijo programa, je, da se odpravite na spletno stran www.computersecuritytool.com/future.php in vnesete svoje ime ter naslov elektronske pošte. Poslali vam bodo dovolj dolgo kodo, ki jo lahko nato kopirate in prilepite v aktivacijsko polje programa, skupaj z vašim uporabniškim imenom. Vaš računalnik bo kmalu bolj varen kot Fort Knox, hekerji pa si bodo razbijali glave ob zaprtih vratih in onemogočenih storitvah. Potem se lahko postavite na vaš zabetonirano varen računalnik in razglasite zmago preprostega človeka nad zlimi silami interneta. Ali pa ga, saj veste, namesto tega preprosto uporabljate. **PCF**



Vse občutljive podatke lahko zavarujete pred radovednimi očmi.

Nadgradnja

GetData ponuja bralcem PCFormat 20% popust pri nakupu programske opreme v določenem časovnem obdobju. Odpravite se na spodnji spletni naslov, izberite želeni izdelek in vpišite 20-OFF. www.getdata.com/purchase.html

Zaprite vrata

Iskanje in popravljanje varnostnih lukenj je enostavno



1 To je glavni zaslon *Computer Security Tool*, ki ponuja enostaven dostop do integriranih varnostnih možnosti Windows in vam omogoča, da hitro ustvarite obnovitveno točko. Ker pa želimo trenutno izvesti pregled celotnega sistema, kliknite na priročno velik gumb **Scan Now**.



2 Po hitrem pregledu vašega sistema vam bo *CST* zastavil nekaj enostavnih vprašanj o tem, kako ga želite nastaviti. Ker je PCFormatova povezava zmeraj zabasana zaradi Mrazove navade nenehnega snemanja in ponovnega nameščanja Linuxa, smo bili skoraj v skušnjavi, da bi onemogočili modem...

NA DISKU

Firefox

Zakaj ne bi opremili svojega računalnika z varnim brskalnikom? Firefox je prijubljena alternativa Internet Explorerju, ki ponuja veliko možnosti. www.mozilla.com/firefox

OpenOffice 2.0

Te odlične brezplačne alternative za Microsoftov napravljeni paket Office kar ne moremo prehvaliti. Popolnoma brezplačen je in dovolj dober za vse razen najbolj zahtevne poslovne uporabnike. Izvrstna alternativa za Office na vseh pomembnih področjih. www.openoffice.org

ZoneAlarm

Bi radi poskrbeli za dodaten nadzor nad vašim programskim požarnim zidom? Odgovor na vašo zagnato je lahko ZoneAlarm, saj je veliko bolj prilagodljiv kot požarni zid Windows XP, ki deluje po načelu "ali si z nami ali proti nam". www.zonealarm.com

AdAware SE

Ta različica prijubljene aplikacije za odkrivanje in odstranjevanje adwarea bo našla tudi najbolj vztrajne zlonamerne programe, ki so se morda naselili v tisti prašni knjižnici, ki jo imenujete sodobni osebni računalnik. www.lavasoft.de



3 Na tej točki boste ugotovili, da je vaš sistem izpostavljen kot nagec na finalu svetovnega prvenstva. Da bi se znebili vseh problemov, lahko kliknete na **Fix Now**, predlagamo pa vam, da kliknete na vsako kategorijo in se odločite, katere spremembe želite uvesti. Kliknite na primer na **Internet Virus and Spyware protection**.



4 V vsaki kategoriji je podan seznam popravkov, ki jih lahko uveljavite, s podrobnimi opisi, ki natančno razložijo njihove prednosti – v tem primeru blokiranje nadležnih reklamnih oken. Izberite popravek, ki ga želite uveljaviti, kliknite na **Continue**, ko ste zaključili, kliknite še **Fix Now**.

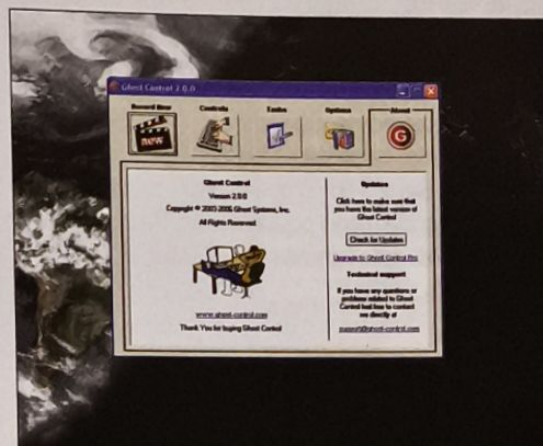
Ustvarite boljše makre

Avtomatizirajte svoj računalnik z *Ghost Control*

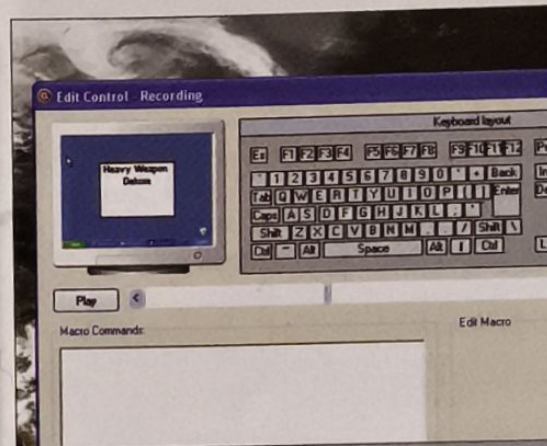
Ali vam računalnik pri poskusih lajšanja vašega življenja povzroča več bolečin kot napad migrene? Morda vam lahko pomaga *Ghost Control*, zmogljiva aplikacija za ustvarjanje makrov, ki lahko avtomatizira skoraj vse, kar počnete z računalnikom: od izdelovanja varnostnih kopij do brskanja po spletnih straneh. Ko boste makre ustvarili, jih lahko kadarkoli zaženete ali pa poskrbite, da se bodo zagnali samodejno in si tako prihranite čas.

Prednosti so očitne – njihovo področje uporabe pa je precej večje, kot se morda zdi na prvi pogled. Druga orodja za makre preprosto sledijo gibanju vaše miške in tipkovnice, *Ghost Control* pa vam poleg tega ponuja popoln nadzor nad vašim makrom in proste roke pri dodajanju raznih podrobnosti in prilagoditev pred zaključkom dela. Pred začetkom dela pa je smotno narediti natančen načrt tega, kar želite z *Ghost Control* doseči. Privzeto se bo naložil samodejno skupaj z Windows, vsem makrom, ki ste jih ustvarili, pa boste lahko dodelili določeno tipko ali urnik. Tega sicer ne boste želeli uporabljati pri vsem, kar počnete, prepričajte pa se, da bodo delovali, tudi če relevantne aplikacije ali ikone niso v pravilnem položaju. Menda tudi ni treba posebej poudariti, da samodejnega upravljanja z brisanjem ali drugimi kritičnimi aplikacijami resnično ne priporočamo, če niste popolnoma prepričani, da je skripta ustrezna. **PCF**

“Ponuja vam popolni nadzor nad vsemi makri in popolno prilagodljivost”



1 Zaženite *Ghost Control* in izberite gumb **Record Now**, nato pa **Start Recording**. Najprej poskusite z nečim enostavnim, kot je odpiranje menija Start in klikom na ikono na vašem namizju. Idealna izbira je ikona aplikacije, ki jo bomo pravkar razložili, lahko pa izberete tudi kaj drugega.



2 Iz okna **Controls** zaženite makro in si oglejte njegovo funkcijo. Sedaj poskusite premakniti ikono in ga ponovno zaženite. Tokrat bo kazalec zgrešil tarčo. Nikar ne pričakujte identičnih pogojev, še zlasti ne pri aplikacijah, kot je *Firefox*, ki pogosto spreminjajo okolje uporabniškega vmesnika.



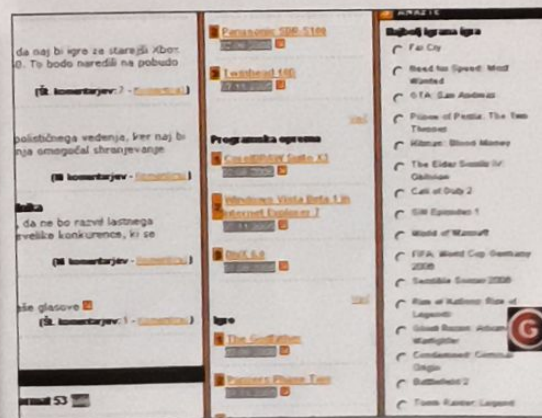
3 Namesto tega ponovno ustvarite makro in tokrat pritisnite **[F10]**. Snemanje se bo zaustavilo, *Ghost Control* pa bo prikazal bolj podroben meni. Za nalaganje aplikacije uporabite gumb **Run Program** in ga nastavite na **Maximized with Focus**. Na ta način bo prikazan prek celotnega zaslona, odstranjeni pa bodo tudi drugi problemi, ki bi jih lahko povzročala druga delujoča orodja.



4 Na ta način lahko natančno sledite vsemu, kar je na zaslonu, ne da bi o tem morali uganjati. Še zmeraj je bolje, če namesto klikov v programih uporabljate bližnjice s tipkovnico, čeprav lahko *Ghost Control* sledi oknom in njihovim položajem. Za boljši pregled dogajanja odprite okno **Controls** in izberite **Preview/Edit**.



5 Odprite meni **Tasks** in kliknite **Create New Task**. Vse makre, ki ste jih ustvarili, lahko zaženete z dodeljeno tipko ali z urnikom – in jih nastavite, da se zaženejo redno, večkrat in v skladu s katerokoli možnostjo, ki jo potrebujete. Pri tem pa bodite pozorni, da jim slučajno ne boste dodelili tipke, ki jo lahko aplikacija povezuje s čim drugim.



6 Seveda bodo te tipke delovale le, kadar bo *Ghost Control* zagnan. To je privzeta nastavitve, zato je ne spreminjajte, če se želite izogniti težavam. Ko boste program zaprli, boste na namizju videli majhen simbol **G**. Morda boste morali pogledati malo bolje, s klikom na **I** pa boste lahko spet odprli nadzorno ploščo in hitro uvedli vse potrebne spremembe.

NA DISKU

Ghost Control 2

Ustvarite makre in jim dodelite tipke ali urnike izvajanja s tem zmogljivim sistemom za nadzor sistema Windows. Izvrstna orodja za urejanje vam ponujajo popolnoma prilagodljiv nadzor.

www.ghost-control.com

Adventure Game Studio

Ena boljših aplikacij namenjenih amaterskim razvijalcem pustolovskih iger. Ta fleksibilna aplikacija je bila uporabljena pri izdelavi iger, kot sta *King's Quest 2* VGA and *5 Days A Stranger*.

www.adventuregamestudio.co.uk

Legendary Tales

Se ne navdušujete preveč nad grafiko. Zapišite lastno poglavje v svetu tekstovnih iger RPG s tem paketom orodij. Podpira stvari, kot so naključna srečanja, realno-časovni boji in še marsikaj.

www.legendarytales.com

ADRIFT

Če bi radi sami samcati obudili žanr tekstovnih pustolovčin. *ADRIFT* vas reši vseh nadlog programiranja in vam da vsa orodja, ki jih potrebujete za to do konca optimističen podvig.

www.adrift.org.uk

Je vaš model zasko-
vikal? Nič zato, tu smo,
da vam pomagamo
kot vitez gospodični
v nesreči...

Stvaritev modela in pravilna priprava le-
tega za uporabo v igri ni mačji kašelj, in
sprva bo bolj verjetno, da se bo *Quake IV*
prevalil na stran ter izdihnil ob blju-
vanju sporočil o vseh napakah, kot pa
da vam bi uspelo že v prvo. Naj pa vam
opišemo nekaj težav, na katere smo
med delom naleteli sami.

TEŽAVA: Igra se sesuje ob zagonu

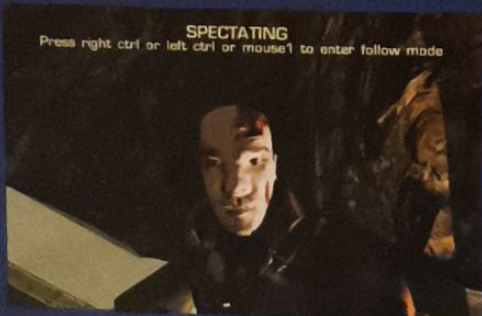
Rešitev: zajec verjetno tiči v sintaksi.
Nekje v kodi je napaka, zato preverite
vse datoteke .def in .mtr. Lahko se zgo-
di, da je zanič vaš md5mesh ali pa ima
preveč poligonov. Poskusite ga še enkr-
rat izvoziti in zmanjšajte število poligo-
nov. Seveda boste morali ponovno nas-
taviti senčenje v *Beležnici*, če se odločite
za slednjo rešitev.

TEŽAVA: Na modelu se texture ne pri-
kazujejo pravilno

Rešitev: Preverite ali se točke modela
pravilno ujemajo z modelom senčenja.
Vnos mora biti tak, da se bo nanašal na
senčenje in ne na datoteko .mtr. Preve-
rite še, ali se vaše texture nahajajo v
pravi mapi in če so poti, ki kažejo na
njih, pravilne.

TEŽAVA: Model je spačen, pri izbiranju
pa se ne izriše glava

Rešitev: Ponovno odprite model v *Blend-
erju* ter poskrbite za to, da je glava v sredi-
šču scene. Jasno, tudi vsaka točka mora
biti dodeljena pravi skupini in model mora
imeti izbrano možnost UV-unwrapping. To
sta pomembni stvari za pogon. Ne poza-
bite tudi odstraniti vseh transformacij z
mreže in ogrodja, preden nadaljujete.



In tako se je naša glava podala novim pustol-
ovščinam naproti...

Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

Končajte mod za Quake IV

Ta mesec bomo izvozili model svoje glave iz
Blenderja naravnost v *Quake IV* in njegov format
md5. Seveda bomo poskrbeli tudi za to, da se
bo kasneje model pojavil še v igri. Na priloženem
disku boste našli našo končno različico glave ter posame-
zne texture in skripte.

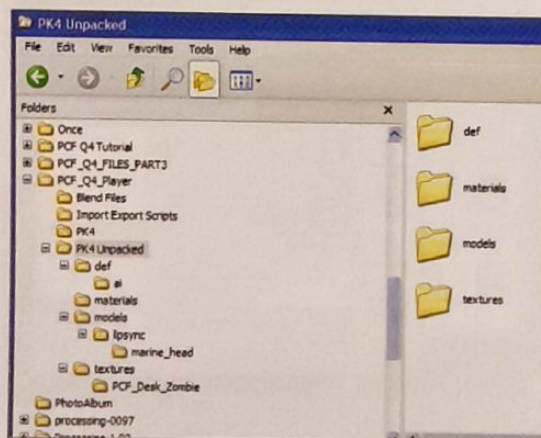
Če želite videti, kakšen je končni rezultat našega
in vašega dela, samo prekopirajte datoteko **PCF_**
Q4_Player.pk4 v svojo mapo **QuakeIV/q4base**,
zaženite igro ter v meniju **Settings** izberite svoj lik. V
tem vodiču smo se raje osredotočili na prenos glave,

saj je z njo veliko lažje povezati skelet za animacijo
kot z modelom telesa.

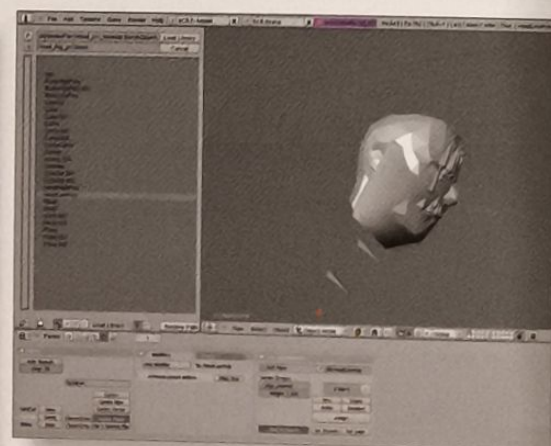
Nazadnje pa boste potrebovali še najnovejši obliž
za *Quake IV* (po naših zadnjih ugotovitvah je to različ-
ica 1.2), ki vam bo v meni za izbiro večigralskega nač-
ina igre dodal neomejeno možnosti. Model je seveda
kompleksen, zato vam priporočamo, da si ogledate
kaj dokumentacije na www.iddevnet.com, še pose-
bej tisti del, ki izdaja vse o datotekah .DEF, te so nam-
reč ključne za celoten proces. Če ste že tam, pa le
snemite še 1.2 SDK, nujno aplikacijo. **PCF**

On žiiiiiiiiiiiiiiii

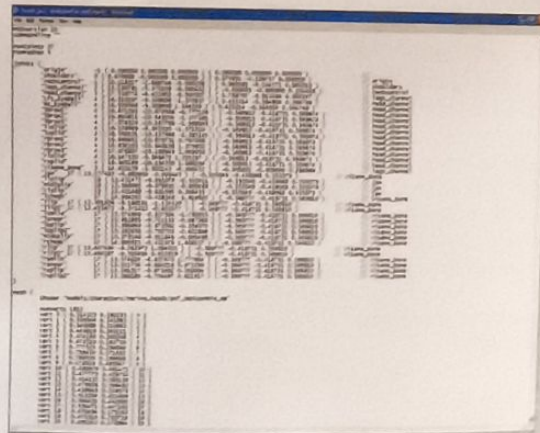
Zadnje poteze, preden bo vaš lik za *Quake IV* shodil



1 Ustvarite projektno mapo, ki bo naposled postala
tudi osnovna mapa za datoteke **PK4**. Vanjo
boste morali dodati še nekaj novih map, kot so
def, **materials**, **textures** in **models**. Seveda tudi v
slednjih ustvarite kaj podmap, še posebej, če ste bolj
organizirane sorte.



2 V *Blender* naložite datoteko **Head_Rig.pcf**.
blend z diska, nato pa pritisnite **[SHIFT]+[F1]**
ter odprite okno **Append**. Poiščite datoteko
svojega lika ter izberite nizkopoligonski model. Zdaj ga
spremenite tako, da bo ustrezal velikosti vaše glave, ki vam
služi kot primer.



6 V navadnem urejevalniku besedil, kot je *Beležnica*,
odprite svojo datoteko **md5mesh**. Vanjo vnesite
imena vaših materialov (tista, ki so navedeni
v oteki .mtr in ne dejanskih imen datotek), in sicer v sprednjo
ljivko senčenja za največji model.

“Model je seveda
kompleksen, zato
vam priporočamo,
da si ogledate
nekaj dodatne
dokumentacije”

Postavite se v Quake 4

Sestavite skupaj

Zapakirajte svoj projekt v datoteko .pk4, to pa lahko brez strahu, da bi povzili katero izmed originalnih datotek, shranite v mapo q4base.

Izberite jezik

Naučite se skrivnostnega skriptnega jezika zadnjega Quakea in nadgradite svoje moči z zmožnostjo stvaritve popolnoma po meri narejenega okolja.

Prikazana grdoba

Mogočni pogon Doom 3 lahko prikazuje vse podrobnosti, ki smo jih s težavo ustvarjali preteklo meseca. To seveda pomeni, da so vaše možnosti ustvarjanja tridimenzionalnih likov neomejene.

NA DISKU

Blender 3D 2.41

Najbrž najbolj razburljiv odprtokodni program tam zunaj. Z njim lahko počnete praktično vse, pa naj gre za urejanje videa ali ustvarjanje tridimenzionalnih iger. www.blender3d.org

der_ton's open source MD5 scripts

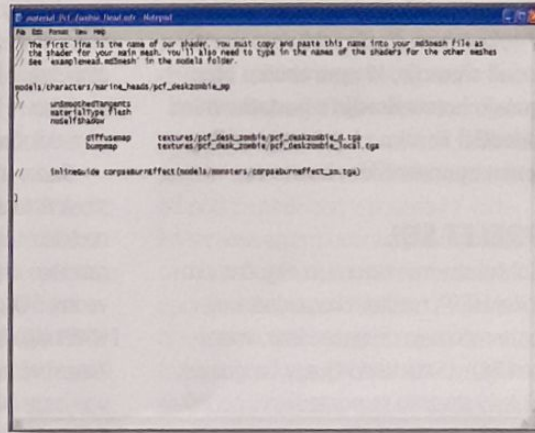
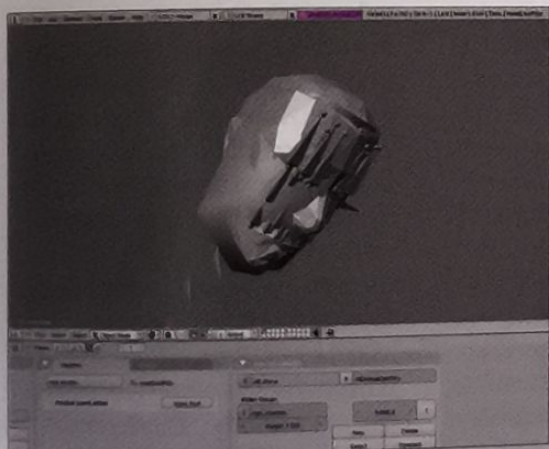
Te kompleksne Pythonove skripte omogočajo Blenderju, da lahko izvaža datoteke v formatu MD5. To so tekstovne datoteke, zato jih samo uvozite v Blenderjevo tekstovno okno in pritisnite kombinacijo tipk **[ALT]+[P]**. Od tu naprej bo šlo kar samo.

PCF_Q4 Player.PK4

Je popolnoma delujoča modifikacija za Quake IV, ki vsebuje glavo našega lika z vsemi teksturami, skriptami in nanosom vdolbin skupaj. Datoteko odprite v programu Winzip in si oglejte njeno vsebino ali pa jo kar vrzite v mapo q4base igre Quake IV, če želite model videti v vsej njegovi veličini.

Video vodič

Če vam vseh podrobnosti našega tekstovnega vodiča mogoče ni uspelo doumeti, se lahko sprostite ob ogledu video posnetkov celotne dogodivščine ustvarjanja.



3

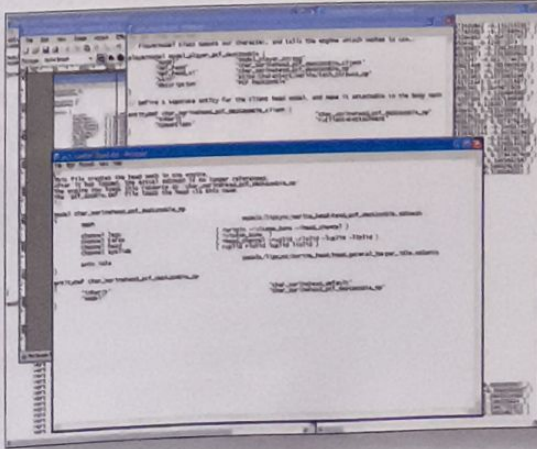
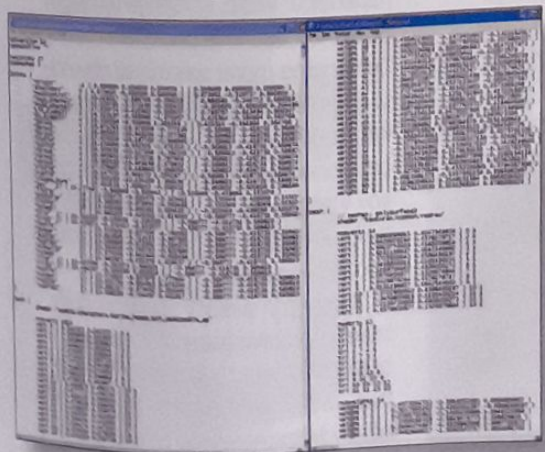
Odstranite rotacijo mreže in ogrinja in naj bo mreža starš ogrinja. Izberite možnost **Name Groups**, ko se vam bo pokazalo okno, ki bo od vas zahtevalo stvaritev skupin točk, ki jih potrebujete. Podajte se v način **Edit** ter vse točke modela dodelite skupini, ki se imenuje **legs_channel**.

4

Poskrbite za to, da je vaš model pravilno poravnán (prostorska točka 0,0,0), nato pa poženite skripto za izvoz **blender2md5.py**. Izvozite **md5mesh** v svojo mapo imenovano **models**. Če želite na hitro preveriti, kako stvar deluje, shranite svoje mape def, models, material in textures v mapo **q4base**.

5

Zdaj pregledajte datoteko .mtr (v mapi materials). Morali boste ustvariti svojo lastno različico te datoteke, kjer bodo zapisi o vaših teksturah. Seveda morajo biti poti, zapisane v tej datoteki, enake kot dejanske lokacije vaših tekstur, zapišite pa si tudi datoteke, potrebne za senčenje.



7

Odprite datoteko **examplehead.md5mesh** in z njeno pomočjo zapolnite še ostale spremenljivke senčenja za manjše sestavne dele modela. Vsakemu delu pripada lasten model senčenja. Pravilno boste morali vnesti tudi število posameznih točk, če boste želeli, da se bodo texture pravilno prikazovale na modelih.

8

Zdaj v Beležnici odprite datoteki .def. **Pcf_zombie_head.def** je tista, ki narekuje obliko glave pogona in kjer morate nastaviti **md5mesh**. **pcf_zombie.def**, da bo na novo ustvarjen model **char_marinehead_pcf_deskzombie_mp** lahko postal v igri veljavna izbira.

9

Preverite, kako vam je uspelo, in normalno poženite igro. Če se ujamate v kakršnekoli težave, jih poskusite rešiti s pomočjo nasvetov v levem okvirku na prejšnji strani. Če pa vam bo uspelo, zapakirajte svoj projekt in ime datoteke zip spremenite v **.pk4**. Uspelo vam je. Pripravite se na boj!



Napadi na spletna skladišča podatkov

Tomaž Bratuša o bojih, ki se bijejo v ozadju večjih spletnih portalov

Najbolj uporabne spletne aplikacije so vsekakor tiste, ki uporabnikom omogočajo pridobivanje pravočasnih in kvalitetnih podatkov. Med njimi so zlasti priljubljeni spletni katalogi, iskalniki, finančni portali in podobni. Povprečen uporabnik v večini primerov vidi samo barvito spletno stran, medtem ko mu je pravo dogajanje v ozadju prikrito. Poglejmo, kaj se dogaja s podatkovnimi strežniki, ki čepijo v ozadju spletnih aplikacij. To, da je podatkovni strežnik neviden, še ne pomeni, da je tudi nedotakljiv. V tokratnem članku si bomo pogledali situacije, ki uporabniku omogočajo komunikacijo s podatkovnimi skladišči že samo z ustrezno prilagojenim uporabniškim imenom.

PRELET SQL

Spletni strežniki razumejo izključno protokol HTTP, medtem ko podatkovne baze razumejo drugačen jezik, imenovan SQL (Structured Query Language). Spletni strežniki se povezujejo s podatkovnimi bazami iz nešteti razlogov, izmed katerih je eden najpogostejših vsem znana "prijavna stran". Ko se uporabnik prijavlja v določeno spletno aplikacijo (forum, finančni portal, iskalnik...), ta od uporabnika običajno zahteva uporabniško ime in geslo. Aplikacija nato sprejme posredovano uporabniško ime in

geslo in ustvari poizvedbo SQL, ki bo v podatkovni bazi preverila, če so vneseni podatki pravilni. Na tem mestu je celoten postopek sprejema in ustvarjanja poizvedbe še vedno v rokah spletne strani, denimo login.php. V naslednjem koraku se spletni strežnik poveže s podatkovno bazo, pri čemer gre lahko za povezavo z neomejenim trajanjem ali za vsakokratno vzpostavljajanje nove povezave. V obeh primerih mora spletni strežnik ob vzpostavljanju povezave podatkovni bazi ponuditi svoje uporabniško ime in geslo. Ena bolj razširjenih aplikacij, ki deluje na ta način, je denimo PHP-Nuke, ki uporabniku dostavlja dinamično generirane spletne strani, ki jih s pomočjo poizvedb v podatkovni bazi MySQL prilagaja zahtevam določenega uporabnika.

Sedaj smo na točki, ko se spletni strežnik lahko pogovarja s podatkovno bazo. Login.php nato posreduje uporabniško ime in geslo v obliki poizvedbe SQL, nakar podatkovna baza vrne odgovor, če se ponujeni podatki ujemajo s tistimi znotraj podatkovne baze. Nato vzame vaje v svoje roke ponovno spletna aplikacija, denimo login.php, ki uporabniku prikaže obvestilo o dovoljenem vstopu ali zavrnitvi.

SINTAKSA SQL

SQL je nastal na podlagi IBM-ovih raziskav, v katerih so se ukvarjali z izdelavo standarda, ki bi omogočal manipuliranje

z informacijami v relacijskih bazah podatkov. V tokratnem članku si bomo ogledali samo nekaj najbolj osnovnih ukazov.

SQL ponuja možnosti, na podlagi katerih lahko dostopamo do podatkovne baze in manipuliramo s posameznimi podatki. Eden najbolj osnovnih ukazov je izbira vpisa v določeni tabeli. Poglejmo si primer poizvedbe, ki bo v tabeli uporabnikov

(tbluporabniki) v stolpcu (Ime) poiskala vse uporabnike z imenom Janez:

```
SELECT * FROM tbluporabniki  
WHERE Ime='Janez';
```

Če bi zgornja tabela vsebovala več Janezov, potem bi kot odgovor dobili več oseb. Poizvedbo bomo sedaj spremenili tako, da nam bo vrnila vse Janeze, katerih priimek se začne na črko N:

```
SELECT * FROM tbluporabniki  
WHERE Ime='Janez' AND Priimek  
LIKE 'N%';
```

Poglejmo, kaj pomenijo zgornji vnosi, pri tem pa imejte v mislih dejstvo, da vsi napadi SQL temeljijo na izkoriščanju pravil sintakse SQL: podpičje na koncu poizvedbe označuje konec poizvedbenega niza in mora biti prisotno pri vsaki poizvedbi; poizvedbene informacije morajo biti obdane z enojnim narekovanjem ('Janez').

SELECT IN OSTALI

Vsaka podatkovna baza ponuja večje število funkcij in izjav, s pomočjo katerih lahko uporabnik manipulira s podatki. Poznavanje njihove uporabe vam bo omogočilo odkrivanje varnostnih pomanjkljivosti SQL in njihovo uporabo v različnih situacijah.

Oglejmo si tri najbolj pogoste predstavnike poizvedb SQL:

SELECT omogoča pridobitev enega ali več zapisov iz tabele, uporabimo pa ga lahko tako: SELECT izraz FROM tabela WHERE kriterij

INSERT omogoča dodajanje novih vnosov v tabelo in ga običajno uporabimo tako: INSERT INTO tabela (stolpec1, stolpec2,...) VALUES (vrednost1, vrednost2,...)

UPDATE omogoča spreminjanje že obstoječih vnosov v tabeli: UPDATE

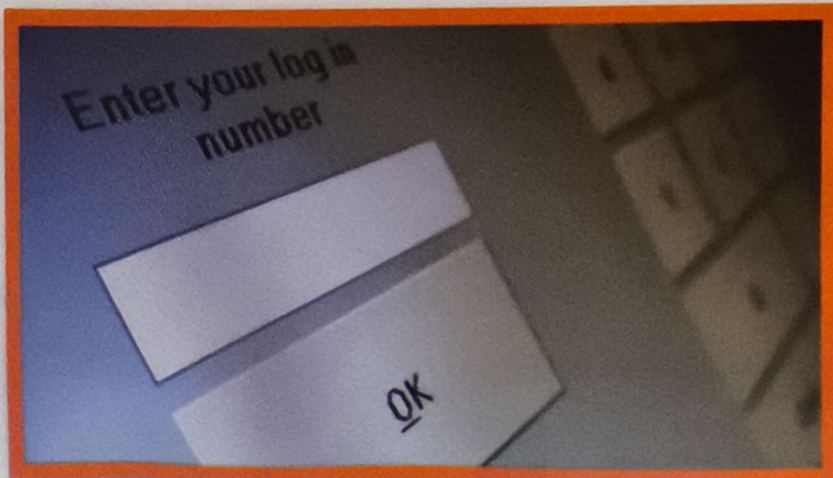
tabela SET column=izraz WHERE kriterij

Če vas zanimajo podrobnosti oziroma potrebujete več informacij glede SQL-a, si oglejte spletno stran <http://sqlcourse.com>. Ogromno načinov za premagovanje ovir, ki jih pred posameznike postavljajo spletne aplikacije v povezavi s podatkovnimi bazami, pa boste našli tudi v drugi izdaji knjige *Hekerski vdori in zaščita*.

RANLJIVOST SQL INJECTION

Varnostne pomanjkljivosti "SQL injection" se lahko pojavijo v vsakem parametru aplikacije, ki kakorkoli vpliva na poizvedbo v podatkovni bazi. Ponavadi so osumljenci za tovrstne napade različni parametri URL, zahteve POST in spremenjene vrednosti piškotkov. Razvijalci spletnih aplikacij bi zato morali veliko pozornosti usmeriti ravno v testiranje tovrstnih elementov, vendar je to precej redko, saj večina razvijalcev tovrstnih napadov sploh ne razume. Najlažji način za zaznavanje ranljivosti "SQL injection" je dodajanje neveljavnih ali nepričakovanih znakov v poizvedbo SQL in opazovanje rezultatov. V nekem primeru smo tako razvijalcu spletne trgovine enega največjih tovrstnih ponudnikov pri nas pokazali, kako njegova aplikacija omogoča komuniciranje s podatkovno bazo in kakšna obvestila o napakah vrača morebitnemu napadalcu. Veste, kakšen je bil njegov odziv? Začuden je pogledal in rekel, da bo verjetno moral spremeniti obvestila o napakah. Neee, obvestila o napakah bodo naslednji korak, še prej pa bo potrebno zagotoviti filtriranje metaznakov v sami spletni aplikaciji, da prek nje ne bo mogoče po mili volji dostopati do podatkovne baze.

Poglejmo si nekaj primerov, ki jih lahko morebitni napadalec uporabi za odkrivanje ranljivosti "SQL injection". Odziv spletnega strežnika na naslov <http://www.zrtey.com/asp-nuke/module/support/task.asp?taskid=1> bo po vsej verjetnosti obvestilo o napaki, saj aplikacija poskuša podatkovni bazi posredovati neveljavno poizvedbo. Eden ključnih problemov pri



Včasih se hekerjem z vdor ni treba ravno naprezati – dovolj je, da vnesejo posebej oblikovano uporabniško ime in vsa vrata se čudežno odpro..



Vsak nepazljiv programer spletnih aplikacij lahko zakuha ranljivost "SQL injection". Bodite pazljivi, če ste v tej vrsti posla.

katerih so tovrstni napadi mogoči, je mišljenje programerjev, da uporabnik spletne aplikacije ni sposoben spreminjati posameznih poizvedb v URL-jih, piškotkih... Tipično obvestilo o napaki se tako običajno glasi:

[Microsoft][ODBC SQL Server Driver][SQL Server]Incorrect syntax...

Seveda nam vrivanje znakov, kot je bil v zgornjem primeru enojni narekovanj, ne bo omogočilo pridobiti uporabniškega imena in gesla, vendar je tudi to eden izmed učinkovitih prvih korakov pri zapeljevanju podatkovnih baz. Omenjeni enojni narekovanj vsekakor ni edini znak, s pomočjo katerega lahko preverimo pri spletni aplikaciji prisotnost ranljivosti "SQL injection". Ostali priročni znaki za generiranje napak so: ;, /, *, %20, (,) in A (črke se običajno vnašajo v področje, kjer aplikacija pričakuje številke – na primer WHERE TaskID=1, kjer bi napadalec poizvedbo spremenil v WHERE TaskID=1a).

Tehnika odkrivanja ranljivosti s pomočjo vnosov zgoraj navedenih znakov temelji v celoti na predpostavki, da bo napadlena aplikacija vrnila eno izmed obvestil o napaki. Če aplikacija ne vrača obvestil o napakah, potem ni mogoče zagotovo potrditi

obstoja ranljivosti. To je tudi eden izmed pristopov, na katerega je najprej pomislil prej omenjeni programer spletne trgovine. Vse lepo in prav, če bi se napadalec pri odkrivanju ranljivosti vedno zanašali zgolj na obvestila o napakah, pa se ne.

Zato so se bistrre glave domislile semantičnega napada, ki je 180-stopinjski obrat, saj se sploh ne zmeni za obvestila o napakah. Tovrstni napadi se drugače imenujejo tudi "blind SQL injection" in temeljijo na tem, da različno konstruirane poizvedbe vrnejo na koncu enak rezultat (vplaten je še nekaj ton matematike, v katero pa ne bi pretirano zahajali).

Predstavljajte si večjo spletno trgovino v kateri je na tisoče izdelkov. Eden izmed načinov, da uporabnikom olajšamo iskanje izdelkov je, da izdelke organiziramo v kataloge in jih nato povežemo prek parametrov spletnega naslova: <http://www.spletna-trgovina/browse.cgi?catalog=17>. Alternativno tej poizvedbi, ki bi hkrati preverile prisotnost ranljivosti "SQL injection" bi bile: <http://spletna-trgovina/browse.cgi?catalog=10%2b7>, [http://spletna-trgovina/browse.cgi?catalog=MOD\(17,18\)](http://spletna-trgovina/browse.cgi?catalog=MOD(17,18)) in <http://spletna-trgovina/browse>.

[cgi?catalog=0x11](http://spletna-trgovina/browse.cgi?catalog=0x11). Ker se "blind SQL injection" ne zanaša na obvestila o napakah, mora biti napadalec pozoren predvsem na to, ali bosta dve različno konstruirani poizvedbi vrnila enak rezultat (ne pozabite na možnosti Unicode in kodiranja spletnih naslovov, o katerih smo v tej rubriki že govorili).

IZKORIŠČANJE

Sedaj, ko smo nekaj povedali o načinih, na katere napadalec odkrivajo ranljive spletne aplikacije, pa se podajmo še malo globlje in povejmo, kako lahko napadalec s takšno aplikacijo naredi kaj "koristnega".

Dobro mesto za začetek je vedno prijavna stran, kjer je potrebno vpisati uporabniško ime in geslo. Spletna aplikacija v tem primeru uporabi poizvedbo, podobno naslednji: **SELECT COUNT (ID) FROM tbluporabniki WHERE UserId=' AND Password='**; Kadar uporabnik v prijavo stran vpiše pravilno uporabniško ime (UserId) in geslo (Password), ki se ujema s tabelo uporabnikov (tbluporabniki), potem bo COUNT(ID) enako 1. V tem primeru bo spletna aplikacija uporabniku dovolila vstop. V nasprotnem primeru, ko uporabnik vnese napačne prijavnne podatke bo rezultat COUNT(ID) enako 0 in aplikacija ne bo dovolila vstopa.

Sedaj pa si predstavljajte, da imamo pred seboj aplikacijo, ki ne preverja znakov, ki jih uporabnik vpiše v polje, namenjeno vpisu uporabniškega imena. V tem primeru bo napadalec sposoben spremeniti poizvedbo, ki bo kot rezultat vedno vrnila COUNT(ID) enako 1 in napadalcu dovolila vstop brez poznavanja ustreznega gesla. Tovrstna poizvedba bi bila videti nekako tako: **SELECT COUNT (ID) FROM tbluporabniki WHERE UserId='Janez' - ' AND Password='**; Opazite spremembo, ki poleg uporabniškega imena Janez vsebuje še enojni narekovanj in dva pomišljaja (običajno tako označimo komentar). Ravno pomišljaja sta tisti člen, ki podatkovni bazi ukažeta, naj ignorira celotno poizvedbo, ki jima sle-

di. Uporabniško ime, ki bi ga za stvaritev zgornje poizvedbe moral vnesti napadalec, je tako torej: **Janez'-%20**

Ostale SQL-poizvedbe s podobnim učinkovanjem bi bile npr: **' OR 1=1, ' OR 1=1, ' OR 1=1**. S tovrstnimi poizvedbami se napadalec uspešno vmeša v samo delovanje spletne aplikacije in jo v povezavi s podatkovno bazo izkoristi za nedovoljen vstop.

OSTALE MOŽNOSTI

Še ena tipična poizvedba prijavnne strani spletne aplikacije bi se lahko glasila: **SELECT login FROM tbladmin_users WHERE login = \$login_in AND password=\$password_in OR 1=1**; Zgornjo situacijo bi napadalec dosegel v primeru, da bi v polje za vnos gesla preprosto vpisal: **izmisljenogeslo OR 1=1**

Rezultat tovrstne poizvedbe bi bil vedno pravilen in spletna aplikacija bi napadalcu dovolila vstop kljub nepravilnemu geslu. "SQL injection" je daleč najbolj priljubljen način izvrševanja napadov na spletne aplikacije, vendar pa se moramo kljub temu zavedati, da obstajajo tudi drugi načini napadov. Eden izmed takšnih je na primer spreminjanje posameznih parametrov spletnega naslova. Na primer iz "12345" v "02345", s čimer napadalec pridobi dostop do osebne strani nekega drugega uporabnika spletne aplikacije.

Eden največjih izzivov, s katerimi se danes soočajo razvijalci spletnih aplikacij, so prav gotovo spletne aplikacije, odvisne od podatkovnih baz, v povezavi z varnim shranjevanjem uporabniških podatkov. Na mnogih platformah so namreč uporabniški podatki shranjeni v navadni tekstovni datoteki, ki je nameščena izven korenskega imenika spletne aplikacije. V drugih primerih so podatki kodirani v izvorno kodo spletne aplikacije, pri čemer se avtor spletne aplikacije zanaša predvsem na to, da uporabniki nimajo dostopa do izvorne kode spletne aplikacije. Pa je to res? Žal ne. **PCF**

ZAŠČITITE SVOJE MOBILNE TELEFONE

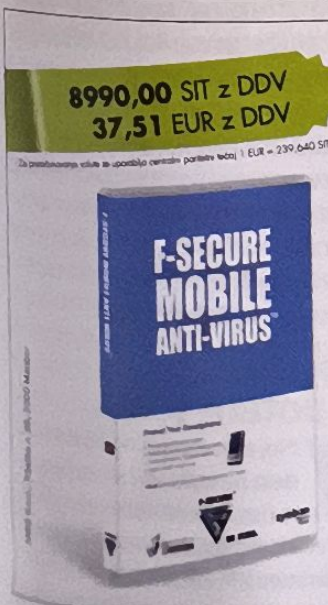
F-Secure Mobile Anti-virus omogoča:

- » Zaščito vašega telefona pred virusi, črvi in trojanci
- » Zaščito za telefon in pomnilniško kartico
- » Zaščito pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
- » Samodejne posodobitve protivirusne baze
- » Enostavno namestitev in enostavno uporabo
- » Vgrajen požarni zid za podprte naprave



Več informacij:

Tel: 02 620 6 394
info@f-secure.si
www.f-secure.si





Gregor Mraz
ME PRENAŠA BIDAČOV

Vprašajte Gregorja...

ODGOVORI NA VAŠA PC-VPRAŠANJA

Hitri kviz

Pet računalniških vprašanj brez ledu



1 Kateri je bil Microsoftov prvi komercialni izdelek?

- a) Altair BASIC
- b) QBASIC
- c) QDOS
- d) CP/M

2 Kdo je izdelal prvi "prenosni" računalnik?

- a) IBM
- b) Osborne
- c) Compaq
- d) Commodore

3 Kateri OS je imel IBM XT leta 1983?

- a) DOS 2.0
- b) DOS 3.0
- c) DOS 3.1
- d) Windows 1.0

4 Katerega leta je bil izdan Windows 3.1?

- a) 1989
- b) 1990
- c) 1991
- d) 1992

5 Kakšna je bila kapaciteta diska v računalniku IBM AT leta 1984?

- a) 640KB
- b) 10MB
- c) 20MB
- d) 40MB

Odgovori so na strani 101

Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vsaj približno deluje, usmentite e-sporočilo v njegovi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir
mraz@pcformatslo.net
 PCFormat
 Trg revolucije 2
 2000 Maribor

Samo brez panike

Kot pravi utrujeni računalniški novinar, ki lovi drakonske in nemogoče časovne roke, Gregor Mraz očitno izgublja na cinizmu... ali pa tudi ne...



Svet je anizotropično filtrirana džungla, zato kupujte previdno

GRAFIČNE KARTICE Poceni nadgradnja

V Rad bi nadgradil svoj računalnik (Athlon XP 3200+, 1GB DDR 400, Radeon 9800 Pro s 128MB pomnilnika in zvočna kartica Audigy 2). Trenutno na računalniku dela vse, razen najnovejših iger, kot je *F.E.A.R.*; *Doom 3* in ostale delajo brez vsakih težav. Sistem bi rad nadgradil predvsem grafično, saj na primer *F.E.A.R.* ne deluje gladko pri ločljivosti, višji od 800x600, tako da je slika na monitorju LCD z nativno ločljivostjo 1.280 x 1.024 prav grda.

Razmišljal sem o nadgradnji na Athlon 64 3500+ in Radeon serije X1800, a proračun (srečno) poročenega moškega tega ne dovoljuje.

Ali bi se nadgradnja z Radeonom X1600 Pro (na vodilu AGP) sploh splačala, glede na to, da stane le 30 tisočakov (toliko bi si lahko privoščil), v primerjavi z nadgradnjo za 150 tisočakov, kolikor bi potreboval za podnožje 939 in PCI-E?

RADO

O Če ti tvoj proračun ne dopušča, da bi računalnik nadgradil za 150 tisočakov za igranje najnovejših iger z vsemi vključenimi podrobnostmi, se preprosto ne trudiš dovolj. Argumentov, ki jih servirajo "poročeni moški" sem slišal že na tisoče, pa še vedno ne padam na finto.

Žena in otroci so seveda lahko dragi, a večina ljudi pozablja, da družina zahteva več časa kot denarja. Kot zagrižen samec si verjetno imel petkrat več denarja na razpolago, kot ga imaš zdaj, a si imel vsaj dvajsetkrat več časa, v katerem si ta denar lahko zapravil, tako da si moral vsak tolar štirikrat obrniti, preden si ga zapravil. Če bi takrat lahko pogledal *F.E.A.R.* pri ločljivosti, ki bi ti odgovarjala, bi seveda imel veliko več časa, v katerem bi lahko igral. Ker pa nisi več zagrižen samec, je tvoj proračun čas veliko bolj skopo odmerjen, zato si moraš tiste ure za igranje *F.E.A.R.* priporočiti. Če trenutno gledaš veliko televizije, bi lahko te TV ure pretvoril v ure za *F.E.A.R.*, in če boš to naredil, se bo nadgradnja sicer splačala, te bo pa stala nekaj denarja. Sam sem se že pred

davnimi leti odpovedal zagriženemu samskemu življenju, tako da danes praktično več ne gledam televizije (razen v družinskem krogu, ko si nabiram pike pri svoji dragi). Edini način, da si priborim nekaj časa za igranje, je, da se odrečem kateri drugi aktivnosti - in vse te aktivnosti stanejo. Jahanje stane dva jurja na uro, ura bowlinga s prijatelji prav tako - celo če gremo v gostilno, ko sem določen za treznega voznika, za šankom pustim vsaj jurja.

Da bi upravičil nadgradnjo za 150 tisočakov, bi v življenjski dobi strojne opreme moral le igrati dodatnih 30 ur, namesto da bi počel kaj drugega - to je torej manj kot ena ura tedensko v enem letu. In seveda ne bi dovolil, da bi še kdo razen mene videl izpisek za kreditno kartico.

MONITORJI In potem tema

V Moj monitor po nekaj minutah dela ne kaže več slike, čeprav računalnik še vedno deluje brez vidnih težav. Operacijski sistem je Windows XP, računalnik pa je star dobro leto. V varnem načinu vse delu-

je brez težav, ne najdem pa datoteke config.sys, da bi videl, če je tam kakšna težava.

JANKO

O Razen ravnokar, ko sem odprl config.sys, da bi preveril, če XP sploh še kaj zapisuje vanjo (česar ne počne), sem to datoteko nazadnje odprl pred šestimi leti, na računalniku, ki je bil že takrat zastarel. Predvidevala, da si datoteko našel – kaj bi v njej sploh iskal? "SET Nesmiselno_ugasjanje_monitorja_delay=120"? Kot bi kupil Geigerjev stevec, ne da bi poznal normalno sevanje okolja. Najbolj očiten razlog za ugašanje monitorja je, da imaš napačno nastavljeno upravljanje porabe zanj. To se ne dogaja v varnem načinu, saj s to možnostjo upravljajo gonilniki, ki se v varnem načinu ne naložijo. Odprl Power Management v nadzorni plošči, pa boš najverjetneje videl nastavitve, naj se monitor ugasne po petih minutah, ali kaj podobnega.

Čprav sem trdno prepričan, da je prav to razlog za čudno obnašanje tvojega monitorja, ti bom predstavil še eno, veliko manj verjetno razlago, preprosto zato, da bi se ubranil piskarja naivnih bralcev, ki so trdno prepričani, da je nemogoče, da bi bil kdo tako butast, da bi spregledal tako očitno stvar, kot so nastavitve upravljanja porabe. Oni te namreč ne poznajo tako dobro, kot te poznam jaz, zato tudi ne bodo zadovoljni, dokler ti ne bom, čisto neupravičeno, priznal, da je razlog za tvoje težave kakšna čudaka in blazno tehnična zadeva. Pa poglejva... prevroča grafična kartica? Ne, je preveč očitno. Kaj pa kak rele v monitorju, ki se mu zmeša, ko se monitor pregreje pri višjih ločljivostih? Možnost, da bi se kaj takega zgodilo je ena proti milijon na dober dan, bi pa vsaj imel izgovor, da vse težave nikakor niso tvoja krivda.

EZOTERIČNI OS Kateri datotečni sistem?

V Pred nekaj dnevi sem razmišljal o FAT32 in NTFS. Spravil sem se brskati po internetu in sem našel kar nekaj forumov, na katerih so uporabniki pisali o tem, me pa zanima, kaj praviš na dejansko primerjavo obeh v realni uporabi. Ali bi lahko videl razliko pri igranju ali pa razlike med številom okvarjenih datotek po večkratnih napačnih zaustavitvah? Rad bi vedel, kolikokrat bi se mi lahko računalnik napačno zaustavil, preden se sistem ne bi več naložil.

JAKA

O Ne bom te podvrgel podrobni primerjavi datotečnih sistemov, ravno tako, kot ne bom primerjal hranilnih vrednosti sveže stisnjenega

pomaračnega soka s tistim iz tetrapaka. Ali sončne svetlobe v primerjavi s 40W žarnico. NTFS je v vsakem primeru boljši. Obstaja samo en razlog za vztrajanje na FAT32, in ta je, da tvoj operacijski sistem ne podpira NTFS. To seveda velja samo za Windows 9x in Linux. Obstajajo celo projekti, da bi Linux dobil podporo za NTFS (kot je Captive NTFS), tako da še izgovora nimaš. NTFS je hitrejši, bolj učinkovit pri izrabljanju prostora, bolj prilagodljiv in, kar je najpomembnejše, je veliko bolj robusten. FAT32 je boljši kot FAT16, kar je pa tudi edina prednost, ki jo ta datotečni sistem sploh ima.

E-POŠTA

Drugo sporočilo

V Imam nadležno težavo z Outlook Expressom. Vsako sporočilo namreč dobim v nabiralnik dvakrat. an annoying problem with Outlook Express. To se dogaja samo meni, saj ima moja žena tudi e-poštni račun, pa dobiva samo po eno sporočilo. Kaj, za vruga, se dogaja? Ali mi lahko pomagaš?

ROBERT

O Običajno je edini način za podvajanje sporočil ta, da se OE zadavi na poškodovanem ali prevelikem sporočilu. Če dobiš takšno sporočilo, se bo proces snemanja le-tega zaustavil. Ker OE ne zbrše sporočil s strežnika POP3, dokler se vsa ne snemajo, se bodo že prejeta sporočila še enkrat snela, ko boš ponovno pritisnil na gumb za prejemanje pošte. Dvomim, da je to vzrok za težave v tvojem primeru, saj tako ne bi prejel nobenega novega sporočila, dokler problematično sporočilo ne bi bilo zbrisano s strežnika (kar lahko izvedeš s pravili za e-pošto), prav tako pa bi pri vsakem preverjanju pošte dobil vsa prejšnja sporočila. To pa se ne sklada s tvojim opisom.

Za začetek poskusi naslednje: pošli e-sporočilo samemu sebi in kopijo svoji ženi. Če boš prejel dve kopiji sporočila, tvoja žena pa samo eno, je težava v tvojem e-poštnem računu (ali identiteti v OE, če imaš tako nastavljeno). V tem primeru zbrši račun in ga ponovno ustvari. Če bo tvoja žena dobila eno sporočilo, ti pa nobenega, a boš prejel tretjo kopijo starih sporočil, potem sem imel prav že na začetku, torej imaš na strežniku sporočilo, ki dela težave. V tem primeru ustvari novo pravilo v Outlook Expressu, s katerim boš s strežnika zbrisal vsa sporočila, ne da bi jih snel. (Tools → Message rules → Mail – zadeva je čisto enostavna).

Zadnja možnost je, da oba dobita po dve kopiji sporočila, obe tvoji ženi pa vztrajata, da je sporočilo samo eno. V tem primeru skoči do okulista in si omisli nova očala, verjetno pa ti ne bi škodilo tudi malce več spanja.

TRDI DISKI

Glazen pogon

V Pred kratkim sem kupil nov, 250GB trdi disk Maxtor Plus 10 SATA. Vsakič, ko disk dela – ko zaženem računalnik ali če le odprem spletno stran – v disku škrtja (precej glasno in precej dolgo). Ali mi bo disk kmalu odpovedal? V zadnjem času se je pojavilo tudi kar nekaj modrih zaslonov smrti, ne vem pa, če je krivec zanje disk ali kak drug kos opreme. Disk je še vedno v garancijski, a ga ne bi rad vračal, ker bi bilo isto, kot bi ponovno nameščal sistem.

GORAN

O Če je disk glazen, še ne pomeni, da bo kar razpadel. Tisto, kar je pri tem pomembno, pa je, kako stvari napredujejo. Razpon glasnosti diskov je precejšen. Sam imam nekaj diskov, ki jih komaj slišim, če poslušam od blizu (in če trdega diska še nikoli nisi uporabil namesto blazine, se preprosto ne moreš označiti za računalnikarja), nekaj pa je tako glasnih, da se mi tresejo plombe v čekanih v drugem prostoru. Če disk sčasoma postane glasnejši, gre najverjetneje za obrabljene ležaje, če postane veliko glasnejši, pa je poguba že zelo blizu. Če je disk že od vsega začetka enako glazen, pa si pač dobil kakšno ceneno izvedbo.

A tudi če imaš disk, ki postaja vedno glasnejši, modri zasloni niso običajni glasniki napake. Okvarjene datoteke so. Okvarjene gručice, ki se pokažejo v Scandisku, vsekakor tudi. Možno je tudi, da se Windows sploh ne naloži. Modri zaslon smrti pa je znak napake v sistemski datoteki. Pojavi se lahko, če disk ne more pravilno prebrati datoteke zaradi pretiranih vibracij ali česa podobnega. Da bi za kaj takega krivil disk, pa bi morale biti na disku tudi poškodovane datoteke.

Veliko bolj verjetno je, da imaš samo nadležno glazen disk in računalnik, ki se naključno sesuva iz drugih razlogov. Ali obstaja kaj, kar bi povzročilo oboje? Pregrevanje je lahko eden od krivcev, lahko pa gre preprosto za splošno neuporabnost tvoje strojne opreme.

OSNOVNE PLOŠČE Velika skrivnost

V Računalnik se mi sam od sebe ponovno zaganja. Včasih dela dve ali tri ure brez vsakih težav, potem pa se kar ugasne in ponovno zažene. Ko se sistem postavi, računalnik spet normalno dela nekaj ur. To se dogaja v vseh mogočih aplikacijah in celo takrat, ko računalnika nihče ne uporablja. Poskusil sem tudi z odprtim ohišjem, če bi se mogoče rpegreval, pa je še vedno isto.

Uporabljam Windows 98 in računalnik je doslej osem let delal brez

AverMedia TV tunerji

Analogni

Digitalni

Satelitski

Hibridni
(analogni + digitalni)

ZA RAČUNALNIKE

Skupne lastnosti; Dajinec, teletext, zajem videa, digitalni videorekorder, Time Shift,...

AverTV Go007, AverTV Studio (10 bit video dekode), AverTV PVR (s strojnim kodiranjem), AverTV H/W card (za Win MCE), AverTV Dual (dvojni strojni kodirnik, Win MCE), AverTV Hybrid PCI (analogna+digitalna TV), Aver DVBs (satelitski), Aver DVB-T (digitalni)

ZA PRENOSNIKE

USB TV tunerji

Skupne lastnosti; Dajinec, zajem videa, digitalni videorekorder, Time Shift, ... ponekod teletext

AverTV USB Lite, AverTV USB 2.0 Plus (dodatno FM radio), AverTV USB MCE (s strojnim kodirnikom), AverTV DVB-T (digitalna TV), Aver DVB-T Volar

PCMCIA TV tunerji

AverTV Cardbus, AverTV Cardbus Plus (z daljincem), AverTV Cardbus Hybrid (analogna+digitalna TV)

SAMOSTOJNI, kjer potrebu- jete le monitor ali projektor za delovanje

Skupne lastnosti; Dajinec, zajem videa, digitalni videorekorder, Time Shift, ... AverTV BOX7, AverTV BOX9 (+PiP, Teletext), AverTV DVB-T STB-3 (digitalna TV)



Prodajna mesta: EC, BOF, Harvey Norman, ...

EC, d.o.o. Bratstvo za informatiko
posredujejo in tržijo
1000 LJUBLJANA, SI, Metelkova 11
t 01 434 15 40, f 01 432 76, f 01 433 18 77
E-m prodaja@ecdo.si, www.ecdo.si

vseh težav. Upam, da mi boš znal pomagati. Ti si moja zadnja možnost.

SVEN

O Pred časom sem imel prijatelja, ki mi je povedal, da se njegov računalnik včasih kar sam ponovno zažene, ko vstavi CD v pogon. Porabil sem več kot tri ure pri njem doma, da bi povzročil ponovni zagon, pa mi po neskončnem številu vstavljenih CD-jev ni uspelo. Čez čas sem se naveličal, isto delo prepustil prijatelju in si privoščil pivo. Medtem ko sem odpiral pločevinko, se je računalnik ponovno zagnal. Rekel sem mu, naj še enkrat naredi vse, kar je naredil pred ponovnim zagonom, in izkazalo se je, da v tretjini primerov pritisne na gumb za ponovni zagon, namesto na gumb za izmet medija. V bistvu sploh ni vedno pritisnil na isti gumb, ampak je kar

naključno udrihal po vseh izboklinah na ohišju, ne da bi prej pogledal, naj kaj sploh pritiska.

"Dobra novica je, da sem rešil tvoj problem," sem mu rekel, medtem ko sem rezal žičke gumba za ponovni zagon. "Slaba novica pa je, da po mojem mnenju ne moreva več biti prijatelja."

Srčno upam, da sam nisi tako neumen, a če izključiva neumnost in pregrevanje, ostaneta samo še dva možna razloga za naključne ponovne zagone. Obstaja možnost, da se je razrahljala žička gumba za ponovni zagon, zato prihaja do naključnih stikov zaradi vibracij, ali pa nepravilno delujoča osnovna plošča ali napajalnik nižata napetost na istem konektorju. Ker je zamenjava osnovne plošče precej draga, bi na tvojem mestu poskusil sneti kabel gumba za ponovni zagon z osnovne plošče.

NAPAJALNIK Ko enkrat počí...

V Pred nekaj dnevi sem ugasnil računalnik in se odpravil proti spalnici, ko sem naenkrat zaslišal glasen pok, potem pa računalnika nisem mogel več prižgati. Preveril sem varovalko na napajalniku in ugotovil, da je šla k vragu. V računalnik sem namestil 250W napajalnik in ga zagnal, a pri nalaaganju ni prišel niti do POST-a. Potem sem poskusil še s 350W napajalnikom. Ko sem ga priključil, je spet počilo, zato sem sklepal, da je težava v električni vtičnici. Računalnik sem

odgovor na moje vprašanje pošten in milosten. Pred kratkim sem nadgradil računalnik, in sicer:

STARI SISTEM:

Osnovna plošča ECS K7S5A s 4X AGP – FSB 194MHz (tako pravi Sisoft Sandra)
1,26GHz AMD Athlon XP2000
640MB PC2100 RAM
Radeon 9550

NOVI SISTEM:

Osnovna plošča ASROCK K7NF2 – RAID z 8X AGP – FSB 334MHz
2GHz AMD Sempron 2800

"Svoje vprašanje si zastavil kot molitev samo zato, da bi od mene dobil prijazen odgovor. Ampak ga ne boš"

priključil na drugo vtičnico. Pok. Zdaj mi je zmanjkalo napajalnikov in s tem tudi načinov, da bi odkril, kaj je narobe. Ali obstaja kakšna možnost, da je krivec osnovna plošča?

DAMIJAN

512MB PC3200 RAM
Radeon 9550

O računalnikih ne vem ravno veliko, a sem bil vseeno prepričan, da bom videl kar precejšen poskok v zmogljivostih po nadgradnji, pa ni bilo tako. V 3D Marku 2003 so rezultati celo nižji in zdi se mi, da določene igre delajo počasneje. Ali obstaja kakšno očitno (vsaj zate) ozko grlo v mojem sistemu? Ali mi težave dela kak kos strojne opreme (razen dejstva, da nobena komponenta ni ravno najnovejša)? Hvala, ker si sploh prebral to pismo; pohlevno čakam na drobce tvoje neusahljive modrosti.

LOVRO

O Dvomi. Kratek stik na osnovni plošči bi lahko ubil varovalko v napajalniku, a bi se to najverjetneje zgodilo, ko bi bil računalnik prižgan, ti pa imaš sistem, ki ne mara napajalnikov, ko je izklopljen. Lahko bi sklepal, da gre za kratek stik na 5V žici, ki napaja gumb za vklop na sprednji strani ohišja. Težava je samo v tem, da se je računalnik prižgal z 250W napajalnikom. Zagnal se ni, ker napajalnik ni dovolj zmogljiv, da bi napajal vse pogone, a vraj ni pregorel. Torej sva soočena s pravo skrivnostjo...

Poskusiš lahko še nekaj: odklopi vse nepotrebne naprave, ki potrebujejo napajanje – razširitvene kartice, vse diske, razen systemskega, in grafično kartico, če imaš grafični čip slučajno integriran na osnovni plošči. Poskusi sistem še enkrat zagnati z 250W napajalnikom. Mogoče bo moč zadostovala, da bo napajalnik zdržal skozi POST. Če se tako okeščen sistem uspešno postavi in zaustavi, potem lahko mirno sklepaš, da z osnovno ploščo ni prav nič narobe. Potem dodaj en pogon ali razširitveno kartico. Če računalnik deluje, napravo odklopi in dodaj drugo. To počni tako dolgo, dokler 250W ne pregori. Ko se to zgodi, vrzi zadnjo napravo, ki si jo priključil, v koš in kupi novo.

GRAFIČNE KARTICE Zanič delovanje

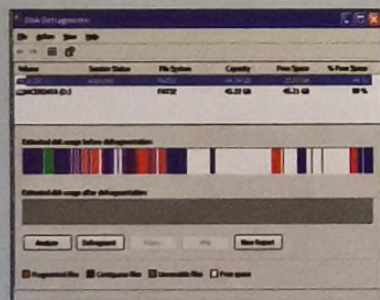
V Ker si božanstvo računalništva, se redno hranim na informacijah, ki jih mesečno posreduješ nam, navadnim smrtnikom, in z veseljem prebiram tvoje odgovore. Upam, da bo tvoj

O Upam si trditi, da si svoje vprašanje zastavil tako, da še najbolj spominja na molitev, samo zato, da bi dobil prijazen odgovor. Pa ne boš. Žal te moram obvestiti, da so ljudje, ki molijo s svetlo modro pisavo Comic Sans samo krščanski fundamentalisti, ki častijo veliko bolj milostljivega boga, kot je Gregor Mraz. Sam nič manj ne sovražim serifnih pisav kot vsa ostala božanstva, a je Comic Sans pisava, ki jo uporabljajo ljudje, ki nosijo bele nogavice s sandali. Obstaja samo ena pisava, ki je bolj grozna od Comic Sans, in to je Jokerman. Nikoli več ne želim prejeti pisma v katerikoli od naštetih pisav – je to kristalno jasno?

No, pa greva kar na odgovor. Ni mi najbolj jasno, zakaj si nadgradil procesor, če bi rad izboljšal rezultat v 3D Marku. OK, pozabi, da sem to sploh vprašal, saj je odgovor čisto jaseen – ti si tisti tip, ki piše z modro pisavo Comic Sans. Moj odgovor je naslednji: inteligentni ljudje (beri: jaz) si rečejo: "Rad bi igral to igro – katero grafično kartico naj kupim, da bi igra tekoče delovala? Kakšno osnovno ploščo bi potreboval za takšno grafično

Štiri opravila, ki jih nikoli več ne boste počeli

Prihranite čas, ki ga zapravite za nepomembne stvari



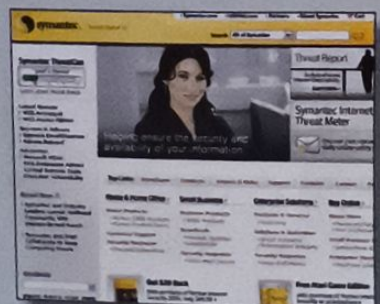
1 Defragmentacija

Fragmentiranje datotek in praznega prostora je bilo včasih problematično. Pred desetimi leti. Danes je nepomembno. Večine trdih diskov ne boste niti napolnili, tako da bo vedno dovolj prostora za nove datoteke, Windows XP pa bo tako ali tako sam optimiziral tistih nekaj datotek, do katerih redno dostopa.



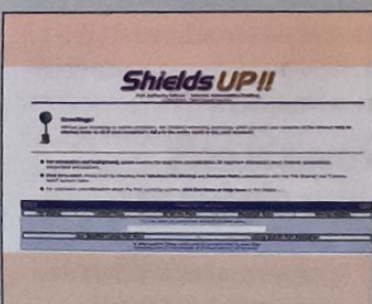
2 Formatiranje

Obstaja nekaj težav, ki so rešljive samo s formatiranjem diska, a res samo v skrajnem primeru. Formatiranje systemskega diska, vsakič ko se ne počutite najbolje, je neke vrste bulimija. Windows je mogoče ponovno namestiti tudi brez formatiranja, veste.



3 Čiščenje virusov

Otroška paraliza je grozna bolezen, črne kozje tudi. W32. Mydoom.FS pa ni in isto velja za praktično vse računalniške črve. Veliko protivirusnih programov pa je takšnih, da povzročajo nizkonivojske systemske konflikte. Če nimate navade besno odpirati vseh priponk, vedite, da je zdravilo lahko včasih hujše od bolezni.



4 Programski požarni zidovi

Ti lahko povzročajo podobne težave kot protivirusni programi in so pogosto celo del paketov. Dobro razmislite, če res potrebujete dodaten požarni zid. Tisti v Windows XP je že sam po sebi čisto v redu, strojne izvedbe v usmerjevalnikih pa bodo zamašile vse ostale luknje.

kartico? Kateri procesor bi lahko uporabljal s takšno osnovno ploščo? To bi bilo pravo zaporedje –

programska oprema → grafična kartica → osnovna plošča → procesor.

Brigada nogavic s sandali (sem spadaš ti, da ne bo pomote) dela vse ravno obratno. Rečejo si: "Zamenjal bom procesor za kakšnega, ki ima višjo številko v imenu. Kakšno osnovno ploščo bom sploh potreboval za to? Ali mi je ostalo še kaj denarja za novo grafično kartico? Zakaj moje igre ne delujejo hitreje?"

ADAPTERJI Čuden hladilnik

V Pred kar nekaj leti se mi je zdel nakup Zalmanovega hladilnika (tiste rožice, ne spomnim se več točne oznake), saj je dobil odlične ocene v večini revij in na internetu. Kar nekaj časa kasneje sem bral članek o toplotni prevodnosti različnih kovin. Ne vem več točno, kakšni so bili rezultati meritev, a se spomnim, da je imelo zlato najnižjo vrednost, aluminij okoli 200, baker okoli 300 in srebro kar okoli 500. Začel sem razmišljati, kaj bi bilo, če bi

svoj bakreni hladilnik posrebril. Trajalo je kar nekaj časa, da sem vse uredil, pišem ti pa, da ti povem, da mi je končno uspelo.

Ali misliš, da bo posrebrjeni hladilnik bolje odvajal toploto od mojega vročega XP 3200, ali pa bo samo lepši na pogled?

EDI

O Nisem ravno prepričan, da je novi hladilnik ravno lepši. Srebro je znatno boljši prevodnik toplote kot baker, to je res, a dvomim, da bo tista tanka plast srebra kaj doprinesla – vse, kar si dosegel, je to, da je hladilnik nekoliko debelejši, ne da bi povečal njegovo površino, tako da je teoretično hladilnik zdaj slabši kot prej. **PG**

VIRUS MESECA

Znebite se
najnovejših bacilov

Ime: Nugache
Vzdevki: W32.Nugache.A@mm
Vrsta: Črv
Okuži: Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov: <10
Virulenca: Srednja
Nevarnost: Srednja
Prvič zaznan: 30. 4. 2006

Simptomi:

Nugache se sam širi prek e-pošte, programov za klepet in z izkoriščanjem pomanjkljivosti map v skupni rabi v nenadgrajenih omrežjih. Njegova naloga je le, da odpre vrata TCP 8 in nato čaka na ukaz z določenega IRC-strežnika. Odprta vrata je nato mogoče uporabiti za napad DoS, dostop do

strežnika FTP ali za uporabo oddaljenega računalnika kot spletnega strežnika. Nobenih poročil ni, da bi se kak tak napad kje sploh kdaj zgodil, če imate strojni požarni zid, pa bo promet prek omenjenih vrat tako ali tako blokiran.

Preventiva:

Če redno nadgrajujete sistem prek Windows Update, bo pomanjkljivost map v skupni rabi odpravljena, tako da lahko sistem okužite samo z zagonom izvršilne datoteke, ki jo dobite prek e-pošte ali programa za klepet. Zadeva sporočila in samo besedilo sta naključna, večinoma pa je nekaj v slogu: "Hey there! Here's that file I promised."

Zdravilo:

Nugache doda dve datoteki in dva vnosa v register. Podrobne informacije boste našli na www.symantec.com, odstranite pa jih čisto enostavno.

Več informacij:

tinyurl.com/nj2m8

ZAŠČITA VAŠEGA RAČUNALNIKA Z ENO SAMO REŠITVIJO

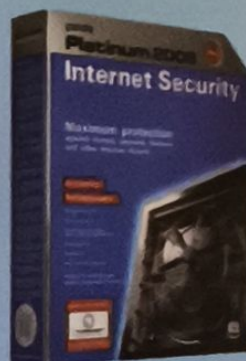
panda Titanium 2006 antivirus + antispyware

- Automatna posodobitev
- Automatna preverjanja zaščite
- Zaščita pred neznanimi grožnjami
- Anti-Spyware
- Anti-Marking Tool
- Anti-Crawler
- Anti-Security Risk
- Anti-Joke
- Zaščita pošlanskega zidu
- Normalne sistemske zahteve
- Zaščita za Wi-Fi povezave



panda Platinum 2006 Internet Security

- Samodijne posodobitve
- Antivirusna zaščita
- Anti-spyware
- Anti-security risk
- Anti-joke
- Anti-backing tool
- Zaščita pred neznanimi grožnjami
- Zaščita pošlanskega zidu
- Podzornost svojih zaščit na Internet
- Zaščita pred prevzemi
- Anti-spam zaščita
- Obsejive dostope do spletnih mest
- Prilagodljive sistemske zahteve
- Zaščita za Wi-Fi povezave



Performa
SCM=Malware+Spam+spletne vsebine

Integra
UTM=SCM+VPN+IPS+FW

**BREZPLAČNO SVETOVANJE,
IMPLEMENTACIJA, KONFIGURACIJA,
TEHNIČNA PODPORA 24 UR**



PANDA SOFTWARE:

- premeteno pregledovanje
- inteligentno zaznavanje
- celovita zaščita

**UDARITE
NAZAJ**

Predstavitvena ugodnost za podjetja:

- enoletna zaščita + 6 mesecev brezplačno
- dveletna zaščita + 12 mesecev brezplačno
- brezplačna zaščita domačih računalnikov zaposlenih

Vabljeni k žrebu za Panda GateDefender Performa

Hitro in poceni

Laserskim tiskalnikom mogoče res ne bi mogli dati naziva najbolj razburljivih naprav na tem planetu, so pa zato blazno uporabni in jih imamo radi

Kar je zapisano v podnaslovu prav gotovo drži. Laserski tiskalniki so po večini velike dolgočasne škatle, ki jih je mogoče uporabljati za samo eno opravilo, in sicer za tiskanje dokumentov. Slike, pa naj bodo še tako črno-bele, natisnjene na laserskem tiskalniku, preprosto niso lepe in pika. Pa vendar so laserski tiskalniki noro uporabni. Večina uporabnikov tiskalnice namreč najpogosteje uporablja prav za tiskanje različnih dokumentov, kot so računi, eseji, seminarske ali diplomske naloge. Za kaj takega pa so brizgalni tiskalniki preprosto predragi. Osnovna

cena samega brizgalnega tiskalnika že mogoče ni visoka, a je izpis ene same strani besedila lahko tudi desetkrat dražji, kot če bi to isto stran natisnili na laserskem tiskalniku (tudi če potrošni material za tiskalnik stane malo premoženje). Potrošni material za laserske tiskalnice je namreč neprimeren cenejši, saj boste le težko našli tiskalnik, s katerim z enim tonerjem ne bi mogli natisniti več kot 2.000 strani. Če smo čisto natančni, so cene laserskih tiskalnikov za domačo rabo in rabo v manjših podjetjih v zadnjih letih tako strmoglavo padle, da cena samega tiskalnika praktično ni več ovira.

Canon LBP-3000

Cena 37.680 SIT (157,24 €) Na spletu www.canon.com

www.avtera.si

Canonove tiskalnike imamo kar radi. Po večini niso pretirano dragi in ponujajo kar precej za zahtevan denar. Tale laserski model je dokaj majhna škatla, ki je prav lično oblikovana, na pogled pa je še najbolj podoben opekaču. Za podajanje papirja je na voljo samo pladenj (sprednja stranice se odpre navzdol), kar nam ni pretirano všeč, ker imamo raje predale, v katerih se papir ne praši, ker je varno zaprt.

LBP3000 ima toner in boben združen, tako da se menjujeta skupaj, kar je po eni strani dobro, ker je zamenjava izjemno enostavna, po drugi strani pa ni najboljše, ker je cena potrošnega materiala dokaj visoka.

Hitrost tiskanja je spodobna za tiskalnik v tem cenovnem razredu, a specifikacije držijo za tiskanje pri 5% pokritosti v nižji kvaliteti. Pri polni kvaliteti tiska je hitrost na testu padla na 10 strani v minuti, kar je še vedno dovolj hitro za normalno delo.

Nad kvaliteto tiska besedila se ne moremo pritoževati, saj je besedilo lepo berljivo tudi pri izjemno majhnih pisavah, znaki niso spacani, tisk pa je enakomeren. Pri svinah pa se tiskalnik ne obnese najbolje, saj so precej vidni

PODROBNOSTI

Hitrost 14 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0

Pomnilnik 2MB

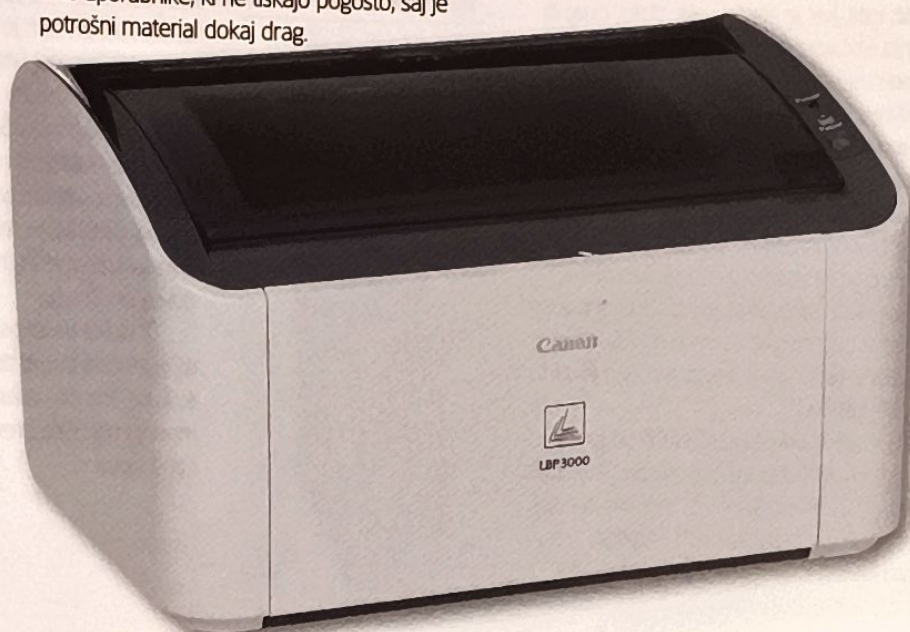
Dimenzije 37x21,7x25cm

Teža 5,7kg

prehodi med različnimi odtenki, pa tudi večja črna področja niso vedno enakomerno obarvana. Zanimivo pa je bilo, da so bile podrobnosti v sencah na natisnjeni fotografiji precej dobro vidne, kljub neenakomernim prehodom in zrnatosti.

Ta Canonov tiskalnik je torej čisto spodoben izdelek in je lahko odlična izbira, a le za tiste uporabnike, ki ne tiskajo pogosto, saj je potrošni material dokaj drag.

78% **PCF pravi...** "Malce počasen, a drugače čisto simpatičen tiskalnik za domačo rabo."



Canon LBP-3200

Cena 44.880 SIT (187,28 €) Na spletu www.canon.com

www.avtera.si

Drugi Canonov tiskalnik je nekoliko dražji, a veliko bolje izveden, saj ima predal za papir, namesto podajalnika. Zaradi tega predala tiskalnik zasede nekoliko več prostora na mizi, saj predal kar precej štrli iz zadnjega dela tiskalnika, je pa z zadnje strani tudi pokrit, tako da se papir ne praši in ga lahko v predalu pustite tudi dalj časa. S potrošnim materialom je enako kot pri LBP3000, kar pomeni, da sta toner in boben v eni sami enoti, ki jo je seveda enostavno zamenjati, je pa zato dokaj draga rešitev.

Sama kvaliteta tiska je praktično enaka kot pri LBP3000, kar pomeni, da so dokumenti odlično natisnjeni, ne glede na velikost pisave, pri tiskanju slik in grafičnih elementov pa se nekoliko slabše obnese, so pa prehodi med svinami vidno bolj gladki kot pri modelu Canon LBP3000.

Oblikovno je tudi ta tiskalnik prav simpatičen in prav tako bolj spominja na napravo, ki bi spadala v kuhinjo, ne pa na pisalno mizo, zaradi česar se nam zdi prav zabaven.

Nazivna hitrost tiskanja znaša 18 strani v minuti, kar je tiskalnik pri nižji kvaliteti nekoliko presegel (20 strani v minuti), pri polni kvaliteti pa smo natisnili približno 17 strani in

PODROBNOSTI

Hitrost 18 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0

Pomnilnik 2MB

Dimenzije 36,7x37,6x24,5cm

Teža 6,1kg

pol v minuti, kar pomeni, da je znatno hitrejši od modela LBP3000.

Med testiranjem smo naleteli na manjšo težavo, saj se je papir dvakrat zataknil, izvleči ga pa zaradi oblike tiskalnika ni najbolj enostavno. Papir se sicer lahko zatakne v kateremkoli tiskalniku, tudi pri modelih, ki imajo veliko bolj ravno pot papirja, tako da bi lahko bilo reševanje takšnih težav bolje izvedeno.

Kar zadeva priporočilo za nakup, lahko povemo enako kot pri prejšnjem modelu – če res veliko tiskate, vas lahko drago stane zaradi visoke cene potrošnega materiala, je pa zato odlična izbira za domače delo.

79% **PCF pravi...** "Težavno odstranjevanje zataknjenega papirja mu ne dela ravno usluge."





Canon LBP-3460

Cena 238.320 SIT (994,65 €) Na spletu www.canon.com

www.avtera.si

LaserShot LBP3460 pa je že veliko bolj resen stroj za tiskanje, ki že na prvi pogled deluje bolj "profesionalno". To seveda pomeni, da na pogled spada v skupino tistih manj zanimivih škatel, a je pri laserskih tiskalnikih ponavadi tako, da so oblikovno najmanj impresivni modeli zmogljivostno najboljši.

Tiskalnik seveda prvenstveno ni namenjen domači rabi, ker je precej velik, dokaj drag in se ga za občasno tiskanje preprosto ne splača kupovati. Je pa zato znatno hitrejši in zanesljivejši od manjših Canonovih modelov, tako da je zelo očitno namenjen manjšim in srednje velikim pisarnam. Pri tem pa obstaja manjša težava. Tudi ta tiskalnik ima namreč združen toner in bobn, kar (dobro, vemo, da se ponavljamo) znatno olajša zamenjavo, a nekoliko zviša ceno tiska, kar bo mogoče marsikaterega uporabnika odvrnilo od nakupa, sploh glede na to, da je že sama cena tiskalnika precej visoka.

Po kvaliteti tiska je LBP3460 nekoliko boljši od drugih Canonovih modelov na testu, a ima, kot prej opisana modela, nekoliko težav s slikami, še posebej s tiskanjem svetlega besedila na temnem ozadju, kar LBP3200

PODROBNOSTI

Hitrost 33 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0

Pomnilnik 64MB

Dimenzije 44,5x41x27,3cm

Teža 16,1kg

celo nekoliko bolje uspeva.

Z nazivno hitrostjo tiskanja so bili pri Canonu nekoliko skromni. Tiskalnik je na testu natisnil 37 strani v minuti pri nižji kvaliteti, polnih 33 strani v minuti pri visoki kvaliteti in v povprečju 30 strani kombiniranih dokumentov s slikami in besedilom.

Obojestransko tiskanje je seveda nujna lastnost tiskalnika, ki se ponaša s precej visoko ceno. Tudi pri tem je LBP3460 precej hiter, saj je brez težav natisnil polnih 20 strani v minuti. Še ena dobra lastnost je, da se papir nima navade zatikati, pa tudi če bi se, je reševanje takšnih zadreg hitro in dovolj enostavno.

Z vidika kakovosti gre torej za zelo dober tiskalnik, ki pa ima po našem mnenju nekoliko previsoko ceno izpisa.

81% PCF pravi... "Visoka cena izpisa, a odlična kvaliteta in zares zavidljiva hitrost tiskanja."

Vredno
ogleda
PCFormat



HP LaserJet 1022

Cena 56.762 SIT (236,87 €) Na spletu www.hp.com

www.avtera.si

HP je pri oblikovanju tega tiskalnika ubral podobno oblikovno pot kot Canon z modelom LBP3000. Predala za papir torej ni, kar pomeni, da je papir na podajalniku izpostavljen prahu. Lastnikom vseh tovrstnih tiskalnikov torej priporočamo, da papirja ne puščajo na podajalniku, kadar dalj časa ne delajo s tiskalnikom.

Po kvaliteti tiska je tale LaserJet precej podoben LBP3000 - izpis besedila je odličen, majhne pisave so zelo dobro vidne, pri tisku slik pa malce odpove. Glede na to, da tiskanje slikovnih materialov še zdaleč ni primarna funkcija črno-belega laserskega tiskalnika, pa ta lastnost ne vpliva na oceno nobenega modela na tem testu.

Pri tisku pa je nekoliko hitrejši od Canonovega majcenega tekmeča. Nazivna hitrost tiska, torej 18 strani v minuti, kar drži (no, če smo čisto natančni, je na testu 1022 natisnil 17 strani in pol v minuti), a le pri tiskanju v nižji kvaliteti. Pri polni ločljivosti je tiskalnik zmogel nekaj več kot 15 strani v minuti za kombinirane dokumente, kar še zdaleč ni slabo za tiskalnik tega razreda.

Na testu se papir med tiskanjem ni zatikal,

PODROBNOSTI

Hitrost 19 str./min

Ločljivost 1.200dpi

Povezljivost USB 2.0

Pomnilnik 8MB

Dimenzije 37x36,6x24cm

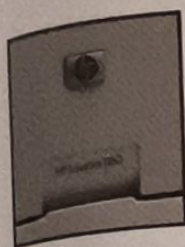
Teža 5,5kg

nas je pa ena lastnost precej zmotila. LaserJet 1022 je namreč izjemno glasen tiskalnik, še posebej neprijetno pa je, ko mu zmanjka papirja, ker se takrat pošteno glasno pritoži.

Cena potrošnega materiala ni ravno ugodna, tako da ga bolj priporočamo domačim uporabnikom kot za uporabo v podjetjih.

77% PCF pravi... "Zelo simpatičen, a tudi zelo glasen tiskalnik."





HP LaserJet 1160

Cena 64.899 SIT (270,82 €) Na spletu www.hp.com

www.avtera.si

Tale HP-jev malček ni več med najmlajšimi tiskalniki, je pa še vedno vreden ogleda, sploh za domače uporabnike.

Oblikovan je precej klasično, vseh nam je pa, da ima predal za papir, tako da lahko papir v njem mimo pustite, tudi če ne boste tiskali dalj časa. Če se papir slučajno zagozdi, ga je mogoče enostavno izvleči, saj je tiskalnik oblikovno po tej plati dobro zasnovan.

Hitrost tiskanja ni ravno vrtoglava, je pa vsekakor dovolj za manj zahtevne uporabnike. Nazivne hitrosti 19 strani v minuti sicer ni dosegel (zmogel je 18 strani besedila v nižji kvaliteti), a je 16 strani v minuti, kolikor je znašala hitrost na našem testu, prav tako zadovoljiv rezultat.

Kvaliteta tiska besedila je prav zavidljiva, saj so pisave odlično berljive tudi pri velikosti štirih pik, pri grafičnih elementih pa malce šepa, kot smo tudi pričakovali od tiskalnika tega cenovnega razreda. Po tej plati je primerljiv s Canonovima manjšima modeloma, če jih neposredno primerjamo, pa moramo priznati, da nam je HP-jev tiskalnik na pogled znatno bolj všeč. Pri tiskanju slikovnih dokumentov se nam je zdelo prav zanimivo, da se

PODROBNOSTI

Hitrost 19 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0, paralelni

Pomnilnik 16MB

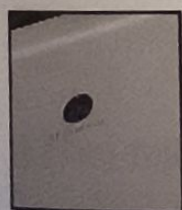
Dimenzije 35,5x35x25,6cm

Teža 10,4kg

bolje obnese pri tisku fotografij kot pri tisku vektorske grafike, saj so prehodi med sivinami precej gladki. Pri tiskanju grafov pa se v bistvu ni najbolje obnesel, saj mu tanke črte ne ležijo najbolj.

Tudi za HP moramo povedati, da se ne ponaša z ravno nizkimi cenami potrošnega materiala, tako da tiskalnik priporočamo bolj domačim in manj zahtevnim uporabnikom, ker bi bilo pogosto menjavanje tonerja in bobna preprosto predrago. Tudi ta tiskalnik ima namreč obe enoti združeni, komplet pa ni ravno poceni.

79% **PCF pravi...** "Precej simpatičen tiskalnik, ki se celo dobro obnese pri tiskanju fotografij."



Konica Minolta PagePro 1400W

Cena 26.900 SIT (112,27 €) Na spletu www.konicaminolta.com www.konicaminolta.si

Da se je Konica Minolta poslovila od svojega fotografskega oddelka verno (na našo velikansko žalost). Ni se pa poslovila od tiskalniškega posla, kjer še vedno drži svoj kos pogače. Tale PagePro 1400W, ki smo ga dobili v test, ne spada le med cenejše izdelke tega podjetja, temveč med najcenejše črno-bele laserske tiskalnike na trgu, in prav cena je tista, po kateri je najbolj jasno, da Konica Minolta s tem tiskalnikom cilja na trg domačih uporabnikov. Kot večina tako majhnih tiskalnikov, tudi tale nima predala za papir, temveč podajalni pladenj, tako da ga bo treba zapirati po končanem delu, da se papir ne bi prašil.

Za tiskalnik, namenjen takšni vrsti uporabe, je kar hiter. Nazivna hitrost tiskanja znaša 16 strani v minuti, in to je tiskalnik tudi dosegel (v povprečju 15,7 strani v minuti).

Kvaliteta tiska pa je malce drugačna zgodba. Besedilo je lepo berljivo tudi pri zelo majhnih pisavah (pri velikosti štirih pik), a pri grafičnem delu tiskalnik ne navduši. Natisnjene fotografije so bile blede in močno zrnate, podobni odtenki sive pa se pogosto zlijejo, da podrobnosti niso jasno vidne.

PODROBNOSTI

Hitrost 16 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0

Pomnilnik 8MB

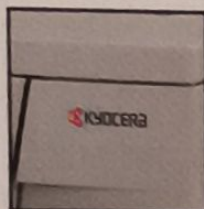
Dimenzije 26,9x35,4x24cm

Teža 7kg

Za domačo uporabo je tiskalnik seveda izjemno privlačen, saj ima zelo spodobno ceno, potrošni material sploh ni pretirano drag, pa tudi oblikovno je dovolj simpatičen, da nikogar ne bo motil. Za zahtevnejše uporabnike pa ga ne moremo priporočiti, saj se pri tiskanju slik ne obnese najboljše. Ne glede na nizko ceno smo od Konice Minolte vajeni veliko boljših rezultatov.

78% **PCF pravi...** "Sicer kvaliteta tiska ni vrhunska, je pa zato cena prijazna prav vsakemu žepu."





Kyocera FS-1030D

Cena 95.880 SIT (400 €) Na spletu www.kyoceramita-europe.com www.xenon-forte.si

Na dosedanjih testih tiskalnikov smo ugotovili, da nam Kyocerini modeli občasno spijsajo živce. Preden kar obrnete stran, pa dovolite, da vam še razložimo, zakaj. Zamislite si naslednjo situacijo: vzamete tiskalnik iz škatle, ga priklopite in namestite. Tiskalnik malce zašumi in pove, da bi rad nekaj pojedel. Potem se odločite, da boste natisnili prvo stran in programu, s katerim imate namen to narediti, tudi naročite. Nato se obrnete k sodelavcu, da bi v času segrevanja rekli besedo ali dve. Nekaj minut kasneje že škripate z zobmi, ker tiskalnik ne trzne, se obrnete in debelo buljite v natisnjene strani na pladnju. Tako približno je to. Večina tiskalnikov na testu je bila dokaj tiha, a niti eden ni bil praktično neslišen. Razen teh dveh modelov Kyocere.

No, pa si oglejmo še ostale lastnosti. FS-1300D je precej klasično oblikovan tiskalnik s predalom za papir, namesto pladnja, privzeto pa podpira obojestransko tiskanje. Nazivno hitrost tiskanja v bistvu dosega brez težav v nižji kvaliteti, v visoki kvaliteti pa ta seveda pade, in sicer na 14 strani v minuti.

Kvaliteta tiska besedila je dobra in pisave

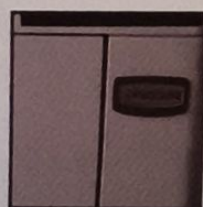
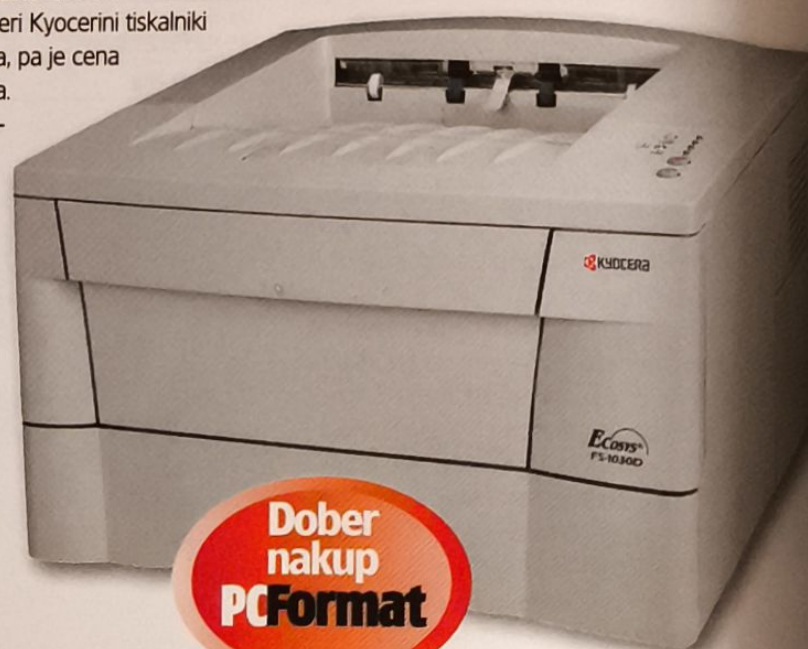
PODROBNOSTI

Hitrost	22 str./min
Ločljivost	1.200dpi
Povezljivost	USB 2.0, paralelni
Pomnilnik	16MB
Dimenzije	37,8x37,5x23,5cm
Teža	10,5kg

so dobro vidne tudi pri velikosti štirih pik, a tiskalniku malce zaškripa pri tisku grafičnih elementov. Na tem področju žal ne blesti, saj različni toni sive niso ravno jasno vidni, natisnjene fotografije pa so bile tudi precej zrnate, a ne bi mogli reči, da se pri tem kaj slabše obnese od večine laserskih tiskalnikov.

Lastnost, po kateri Kyocerini tiskalniki izstopajo iz povprečja, pa je cena potrošnega materiala. Zamenjevati je namreč potrebno samo toner, ki je skoraj smešno poceni, zato je ta tiskalnik odlična izbira za pisarniško delo. Cena samega tiskalnika je mogoče res malce visoka, a je dolgoročno nakup dobra izbira.

83% PCF pravi... "Sicer drag tiskalnik, a se strošek na dolgi rok še kako splača, če veliko tiskate."



Kyocera FS-2000D

Cena 191.880 SIT (800 €) Na spletu www.kyoceramita-europe.com www.xenon-forte.si

Drugi Kyocerin tiskalnik na tokratnem supertestu je pa precej bolj robustna zverinica, ki je zelo očitno namenjena zahtevnejši pisarniški rabi. FS-2000D je tudi veliko bolj privlačno oblikovan tiskalnik kot FS-1030D, pa tudi plastika, iz katere je izdelan, deluje robustneje. Tudi ta tiskalnik ima predal za papir namesto podajalnega pladnja, kar je v tem razredu tiskalnikov tako ali tako standard.

Nazivna hitrost tiskanja znaša 30 strani v minuti, kar ne drži. Na testu je tiskalnik namreč precej prehiteval in je dokumente v nižji kvaliteti metal iz sebe pri hitrosti tudi do 38 strani v minuti, kar je res znatno hitreje. Zanimivo pa je, da je pri tiskanju glasnejši od manjšega modela. To pa ne pomeni, da je hrupen, le pomirjujoče šumi, tako da smo vsaj vedeli, da nekaj počne.

Zanimiv dodatek tega tiskalnika je možnost tiskanja dokumentov v formatu PDF neposredno s pomnilniškega ključka.

Kvaliteta tiska je čisto dobra, izpisano besedilo je lepo berljivo, tudi če so znaki izjemno majhni, pri tiskanju grafike pa se ne obnese nič slabše od sorodnih modelov na testu. Ko smo fotografije tiskali pri višji ločljivosti, se nam je zdelo, da je tiskalnik nekoliko preveč radodaren

PODROBNOSTI

Hitrost	30 str./min
Ločljivost	1.200dpi
Povezljivost	USB 2.0, paralelni
Pomnilnik	64MB
Dimenzije	38,2x39,4x28,5cm
Teža	15,8kg

s prahom, namesto s samo ločljivostjo, tako da je tiskanje pri nižjih ločljivostih dalo celo nekoliko boljše rezultate. Prelivi med sivimi odtenki na fotografijah so bili nekoliko preveč ostri, senčni predeli pa malce slabše izraženi, a ne do take mere, da bi bilo moteče.

Tudi ta tiskalnik je plod Kyocerine vizije poceni tiskanja, tako da vsem pisarniškim uporabnikom svetujemo, naj jih cena tiskalnika ne odvrne od nakupa, ker je potrošni material skoraj smešno poceni.

80% PCF pravi... "Možnost tiskanja dokumentov PDF s pomnilniških ključev je zelo zanimiva."



Lexmark E120N

Cena 35.950 SIT (150 €) Na spletu www.lexmark.com

www.alterna-i.si

Cena in velikost tega tiskalnika jasno kaže, da gre za tiskalnik za domačo rabo. Je pa eden redkih osebnih tiskalnikov na trgu, ki ima privzeto vgrajen vmesnik za omrežno povezavo, kar je precej privlačno, sploh za zahtevano ceno.

Oblikovno se tale tiskalnik uvršča med tiste modele, ki so nam nekoliko manj všeč. Res je na pogled simpatičen, a nima predala za papir, temveč podajalni pladenj. Ja, vemo, da bi bil s predalom tiskalnik znatno večji, a bi bil tudi veliko bolj uporaben, če ga ne bi bilo treba vsakič znova odpirati za uporabo.

Hitrost tiskanja je precej spodobna. Nazivna znaša 26 strani v minuti, na testu pa je bil rezultat malce nižji, in sicer 22 strani na minuto, kar pa je več kot dovolj za delo, katerega je tiskalnik namenjen.

Kvaliteta natisnjene besedila je dobra, čeprav nekoliko peša. Večina pisav je berljivih tudi pri zelo majhnih velikostih, tako da z berljivostjo ni težav. Pri tiskanju grafičnih datotek je primerljiv z drugimi tiskalniki iz tega cenovnega razreda (beri: precej tipičen črno-beli laserski tiskalnik), tako da ne pričakujte ravno briljantnih prehodov med odtenki sive

PODROBNOSTI

Hitrost 26 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0, mrežni

Pomnilnik 16MB

Dimenzije 24,9x39,6x35,5cm

Teža 9,98kg

in zrnatost v temnih delih slik.

Če iščete laserski tiskalnik za manj zahtevno delo in manj pogosto tiskanje, se vse kakor splača vreči oko na tega malčka, saj tudi potrošni material ni pretirano drag.

78% PCF pravi... "Simpatičen tiskalnik za uporabo v domačem omrežju."



Lexmark T640

Cena 188.717 SIT (787,50 €) Na spletu www.lexmark.com

www.alterna-i.si

T640 je precej velika mrcina na tem testu, kar že samo po sebi kaže, da domačim uporabnikom ni ravno namenjen. Oblikovno je sicer simpatičen in dobro zasnovan, a plastika, iz katere je izdelano ohišje tiskalnika, ne daje ravno dobrega občutka. No, glede na to, da 17 kilogramov težke mrcine skoraj gotovo nihče ne bo prenašal naokoli, to niti ni tako pomembno, a nas je vseeno zbadlo.

Hitrost tiskanja znaša na papirju 35 strani v minuti, na testu pa je bil tiskalnik za dlako počasnejši, in sicer 33 strani in pol v istem času.

Tale Lexmarkov model pa ima nekaj skupnega s Kyocerinim tiskalnikom FS-2000D, in sicer možnost neposrednega tiskanja dokumentov v formatu PDF s pomnilniških ključev.

Kvaliteta tiska je čisto spodobna, besedilo je dobro berljivo, ne glede na velikost črk, pri tiskanju grafičnih datotek pa se obnese kot tipičen laserski tiskalnik.

Ima pa ta tiskalnik eno strašno fino funkcijo, ki je dobesedno mana z nebes za vse, ki želijo v prenapolnjenih pisarnah ali javnih prostorih natisniti dokument, ne da bi ga

PODROBNOSTI

Hitrost 35 str./min

Ločljivost 600dpi

Povezljivost USB 2.0, mrežni, paralelni

Pomnilnik 64MB

Dimenzije 34,5x42,1x49,8cm

Teža 17kg

videlo milijon ljudi, preden lastnik sploh pride do tiskalnika. Samo tiskanje lahko namreč zadržite in tiskalnik ne bo natisnil niti črke, dokler ne pridete lastnoročno do njega in vtipkate svojo kodo. Glede na to, kako ljubosumno ljudje varujemo našo zasebnost in kako hitro lahko informacije pristanejo v napačnih rokah, je ta možnost odlična.

82% PCF pravi... "Z dodatnimi funkcijami vsekakor upraviči zahtevano ceno."



Dober
nakup
PCFormat

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

Canon
LBP 3000



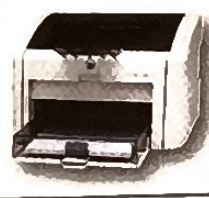
Canon
LBP 3200



Canon
LBP 3460



HP
LaserJet 1022



HP
LaserJet 1160



78%

79%

81%

77%

79%

HITROST	14 str./min	18 str./min	33 str./min	19 str./min	19 str./min
LOČLJIVOST	600dpi	600dpi	600dpi	1.200dpi	600dpi
POVEZLJIVOST	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0, paralelni
POMNILNIK	2MB	2MB	64MB	8MB	16MB
DIMENZIJE	37x21,7x25cm	36,7x37x24,5cm	44,5x41x27,3cm	37x36,6x24cm	35,5x35,25,6cm
TEŽA	5,7kg	6,1kg	16,1kg	5,5kg	10,4kg
NA SPLETU	www.canon.com	www.canon.com	www.canon.com	www.hp.com	www.hp.com

PCF RAZSODBA

Papir prenese vse...

Pri ocenjenju laserskih tiskalnikov naše delo nikoli ni lahko. Prva težava je v tem, da niti enega samega tiskalnika ne bi mogli dejansko popljudati. Prav vsak svoje delo čisto dobro opravlja in na čisto vsakega od opisanih modelov se splača vreči oko. Če ne tiskate pogosto, se vam ni treba obremenjevati s cenami potrošnega materiala, ker ga boste redno kupovali, tako da se splača razmisliti o kakšnem cenejšem modelu. Med temi je vsekakor izjemno zanimiv PagePro 1400W, ki ni samo poceni, ampak ima precej poceni še potrošni material. Po kvaliteti tiska ga prekosijo kar nekaj tiskalnikov na tokratnem testu, a je za domačo rabo vseeno odličen. Tiskalnika, ki sta nas tokrat najbolj navdušila, pa sta bila Kyocera FS-1030D in Lexmark T640. Prvi zato, ker je izjemno tih in idealen za vsako manjšo pisarno, drugi pa zaradi dodatnih funkcij. Kot ste lahko večkrat prebrali, nismo najbolj navdušeni nad tiskalniki z odprtim podajalnim pladnjem, ker se v le-teh papir praši, če tiskalnik dalj časa ni v uporabi. Prav radi žrtvujemo nekaj dodatnega prostora na mizi, da se nam ne bi bilo treba ubadati s takšnimi nadležnimi malenkostmi. **PCF**



**Konica Minolta
PagePro 1400W**

**Kyocera
FS-1030D**

**Kyocera
FS-2000D**

**Lexmark
E120N**

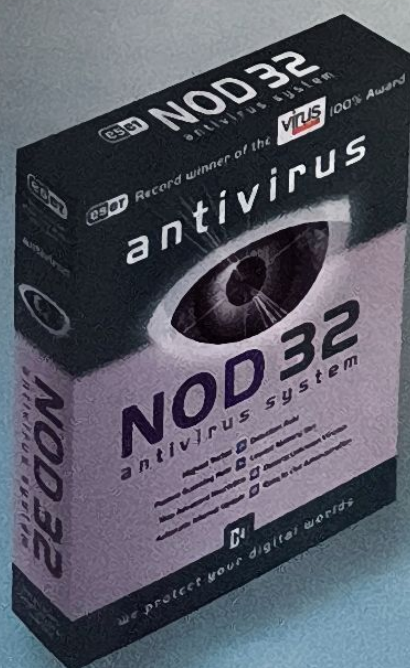
**Lexmark
T640**

78%
83%
80%
78%
82%

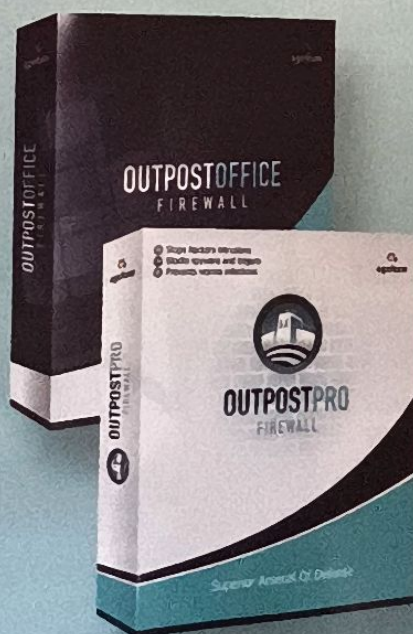
HITROST	16 str./min	22 str./min	30 str./min	26 str./min	35 str./min
LOČLJIVOST	600dpi	1.200dpi	1.200dpi	600dpi	600dpi
POVEZLJIVOST	USB 2.0	USB 2.0, paralelni	USB 2.0, paralelni	USB 2.0, mrežni	USB 2.0, mrežni, paralelni
POMNILNIK	8MB	16MB	64MB	16MB	64MB
DIMENZIJE	26,9x35,4x24cm	37,8x37,5x23,5cm	38,2x39,4x28,5cm	24,9x39,6x35,5cm	34,5x42,1x49,8cm
TEŽA	7kg	10,5kg	15,8kg	9,98kg	17kg
NA SPLETU	www.konicaminolta.com	www.kyoceramita-europe.com	www.kyoceramita-europe.com	www.lexmark.com	www.lexmark.com

Največkrat nagrajene rešitve in najboljša zaščita pred virusi, trojanci, spywareom, adwareom, spamom, krajo identitete in hackerskimi vdori!

eset
NOD32
antivirus system


Antivirus

agnitum
OUTPOST
OUTPOSTPRO


Firewall

CLOUDMARK
DESKTOP
CLOUDMARK
SERVER EDITION


Antispam

Zastopa in prodaja: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, Ljubljana, tel.: 01 428 94 05, faks: 01 428 94 06, email: info@sisplet.com, web: www.sisplet.com

SI SPLET
Varuje vaš digitalni svet

ŽE V
PRODAJI!

EKSKLUZIVNO!

NEVARNI SLOVENCII!

Trupla v peči, razmesarjene ženske,
postreljene družine - Made in Slovenija!

ALMA IN MAŠA



Iz Las Vegasa sta se vrnila brez
obleke (imamo slikovni dokaz!)

FHM PONOSNO PREDSTAVLJA...

FHM BEJBEBE!



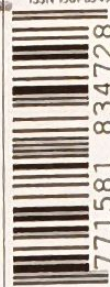
10 FINALISTK FHM IZBORA BEJBA SOSEDNJE
ULICE 2006 - SKORAJ NIČ SPODNJEGA PERILA

***** "NAJBOLJ SEKSI DVD V ZGODOVINI!"

DARILO!

DVD

ISSN 1581-8349



9 771581 834728

Poštnina plačana pri pošti 2102

PLUS!

Pablo Escobar,
največji pobegi,
planet debelih,
Hugh Jackman,
Valentino Rossi v
F1 in frizura, ki te
lahko spravi v
zapor (dokazano).

'VSAK VZDIHLJAJ JE 100% PRISTEN...'

TERA!

Nesramna na videu, še boljša v živo!

OBRNI IN ZADENI CEL KUP NAGRAD!

DVD Kotiček



DVD MESECA

Brokeback Mountain

Regija 2 Entertainment in Video

Le redko se zgodi, da se vse sestavine filma – od zgodbe, igralske zasedbe, glasbe, kinematografije, montaže in fotografije – zlijejo v harmonijo, ki ima moč znova obnoviti našo vero v filmsko umetnost. In ravno to je rezultat, ki ga je zahvaljujoč viziji režiserja Anga Leeja mogoče najti v vsakem kadru romantične drame *Brokeback Mountain*, ki je s svojo kontroverzno tematiko zanetila kar nekaj vročih razprav in pustila neizbrisen pečat na prizorišču sodobnega filma.

Ennis (Heath Ledger) in Jack (Jake Gyllenhaal) sta mlada kavboja, ki se čez poletje zaposlita kot

čuvaja ovac na gori Brokeback. V dolgih mesecih popolne izolacije od sveta se med njima razvije nenavadna vez, ki neke noči nepričakovano preraste v ljubezensko strast, ko se sezona dela konča, pa se njune poti ločijo. Sčasoma se oba poročita, ob ponovnem srečanju pa se razkrije resnična globina njunih čustev, ki se jim ne moreta upreti kljub mačističnim moralnim pritiskom časa in okolja, v katerem živita. Ujeta v krog hrepenenja, ki ne sme nikoli biti zadovoljeno, se občasno vračata na goro Brokeback, ki zanju ni več prostor, temveč nedosegljiva nirvana in simbol vsega, kar bi lahko bilo...

Ocena

Film ★★★★★

Disk ★★★★★

Brokeback Mountain, ki so ga nekateri neustrezno označili za "gej kavbojko", ni v svojem bistvu nič drugega kot univerzalna zgodba o tragični ljubezni, podobna *Romeu in Juliji*, *Casablanci* ali *Gone With the Wind*. Zaradi subtilne režije Anga Leeja in odlične, brezkompromisne igre obeh glavnih igralcev pa se izkaže za nekaj globoko človeškega in nedvomno sodi med najbolj prepričljive in pretresljive ljubezenske zgodbe v zgodovini filma.



Bubble Boy

Regija 2 Touchstone Home Video

Jimmy (Jake Gyllenhaal) je deček, ki je zaradi redke bolezni imunskega sistema preživel vse svoje življenje v plastičnem mehurčku, ki mu onemogoča kakršenkoli telesni stik z zunanjim svetom. Ko se zaljubi v lepo sosedo, si izdelava posebno plastično obleko in pobegne od doma, da bi preprečil njeno poroko. Na svoji poti sreča same čudake in ekscentrike – cirkuške spačke, tolpo motoristov, hindujskega prodajalca sladoleda in religiozni kult, katerega člani so prepričani, da je fant v plastičnem mehurčku njihov novi mesija, pri tem pa

mu je na sledi njegova histerična, ukazovalna mati (Swoosie Kurtz)...

Če sodite med vnete zagovornike koncepta politične korektnosti, se nemudoma obrnite za 180 stopinj in jo ucvrte, kolikor vas nesejo noge. Podcenjena in na trenutke skoraj nečloveško odštekana komedija *Bubble Boy* namreč ne brije norcev le iz kristjanov, republikancev, Židov in spačkov, temveč spotoma pokaže jezik še vsem tistim, ki se ne znajo smejeti na lasten račun. Najboljše pri vsem pa je, da se pri tem neskončno zabava.



Ocena

Film ★★★★★

Disk ★★★★★

Underworld: Evolution

Regija 2 Entertainment in Video

Vojna med vampirji in volkodlaki je bila kul prvič. Toda dvakrat? Anemično nadaljevanje filma *Underworld* iz leta 2003 obupno potrebuje transfuzijo originalnosti: vampirska bojovnica Selene (Kate Beckinsale) in njen ljubimec Michael (Scott Speedman), ki sta si z umorom vodje vampirskega klanca Victorja (Bill Nighy) nakopala sovraštvo krvososov, se morata tokrat soočiti s starostjo vseh vampirjev, Marcusom (Tony Curran) in preprečiti njegove načrte za svetovno nadvlado. Ali krajše: zeh.

Tako kot njegov predhodnik, tudi *Underworld: Evolution* zapravi svojo priložnost s preobiljem ponavljajočih se, razvlečenih strelskih obračunov in popolnoma nesmiselno zgodbo, ob kateri se boste vsi, ki niste seznanjeni z njenim ozadjem, lahko le nemočno praskali po glavi. Toda če smo čisto pošteni: vsi tisti, ki ste uživali v prvem delu, boste najbrž tudi tokrat deležni solidne zabave, če ste le sposobni zamizati na eno oko. Navsezadnje ima Kate Beckinsale. V tisti obleki.



Ocena

Film ★★★★★

Disk ★★★★★

BREAKFAST ON PLUTO

Ambiciozna, a nekoliko razvlečena drama Neila Jordana se tako kot njegova prejšnja filma, *The Crying Game* in *The Butcher Boy*, ukvarja s posebnostjo, ki poskuša najti svoje mesto v konzervativni družbi. Patrick (Cillian Murphy), ki odrasča na Irskem v času političnih nemirov, si že v roso mladih letih reče, naj gre k vragu bedasti realni svet s svojimi predsodki in nasiljem, si nadene ime Kitten in se odloči, da je moški, ujet v žensko telo. Njegova tragikomična odisejda morda res ni za vse okuse, nemogoče pa je zanikati, da boste videli nekaj drugačnega in na trenutke tudi nepričakovano ganljivega.

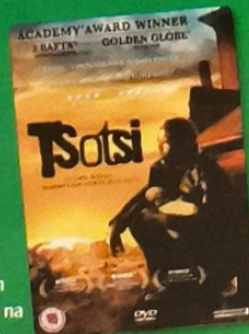
NANNY MCPHEE

Ko se na vratih vdovca Cedrica Browna (Colin Firth), ki ne zmore več krotiti svojih sedmih nevzgojenih pamžev, prikaže grozljivo grda varuška McPhee (Emma Thompson), je očitno, da primerjave z Mary Poppins niso na mestu. Toda čeprav je videti kot zadnja oseba na svetu, ki bi ji človek zaupal varstvo lastnih otrok, ima posebne čarobne moči, zaradi katerih je za to službo kot ustvarjena... *Nanny McPhee*, ki po vzdušju spomina na mračne zgodbe izpod peresa Roalda Dahla, je očarljiva pravljica za otroke, ki bo pred filmsko platno zlahka prikovala tudi koga drugega.



TSOTSI

Dobitnik oskarja za najboljši tuji film je kronika šestih dni v življenju naslovnega junaka (Presley Chweneyagae), ki si v revnem predmestju Johannesburga služi kruh z ropi in umori. Njegovo brezčluno življenje se usodno spremeni, ko neke noči ukrade avtomobil, kasneje pa na njegovem zadnjem sedelu najde trimesečnega dojenčka, ki v njem zbudi davno pozabljene spomine na otroštvo in človeško vest. Preprosta, a globoka drama o odpustanju in odrešitvi, preko katere visi senca *City of God*, je predvsem odlični prikaz sodobne družbe, v kateri se potencial za nasilje (in upanje) skriva za vsakim vogalom.



LUCKY NUMBER SLEVIN

Lucky Number Slevin je eden izmed tistih filmov, ki si obupano prizadeva dokazati, da je bolj inteligenten, kot v resnici je, pri tem pa iskreno upa, da boste padli na finto. Kriminalka v Tarantinovem slogu pod šarmantno fasado ne skriva prav veliko, predstavi pa vam Slevina (Josh Hartnett), ki se zaradi nesrečnega spleta okoliščin znajde v krasni godli: rivalskima gangsterjema (Morgan Freeman in Ben Kingsley) dolguje ogromno denarja, za petami pa sta mu tudi newyorški detektiv (Stanley Tucci) in skrivnostni morilec (Bruce Willis)...



NAJBOLJŠI IGRALNI BLOGI

Game Set Watch
www.gamesetwatch.com

Med stranmi, ki so posvečene bolj podrobnim in manj znanim lastnostim iger imamo najraje Game Set Watch, ker ne kopira istih zgodb, ki jih lahko najdemo vsepovsod drugod na spletu.



Edge Online

www.edge-online.co.uk

Spletna stran naše angleške sestrskе revije Edge je naš najljubši vir novic o konzolah. Osredotoča se na kulturni vidik igranja, vključene pa so tudi najnoveše govorice s pomembnih trgov, kot sta Japonska in ZDA. Težava je le v tem, da ne marajo iger za PC...

Joystiq

www.joystiq.com

Najboljša lastnost strani Joystiq je čudaški jezik. Druga najboljša je pasica na vrhu v slogu Panga.

Kotaku

www.kotaku.com

Radi bi, da bi nam bila stran Kotaku všeč tako kot Joystiq, saj sta skoraj identični. Edini problem je, da ne moremo podpirati strani, ki se dela norca iz naših angleških dopisnikov, če avtorji nismo mi.

Spletne strani

NAJNOVEJŠI SPLETNI DOGODKI



Porno vojna ICANN preprečil ustanovitev domene .xxx. ICM in sodišča niso navdušeni

Kampanja za ustanovitev končnice domene za pornografske strani se zaostruje, saj je regulator ICANN zavrnil predlog. In zdaj se je vmešala še zakonodaja. Pornografija! Na internetu! Kdo bi si mislil?

Floridsko podjetje ICM Registry se že več kot leto dni trudi, da bi uvedlo končnico domene .xxx. Zavrnitev predloga je lani dvignila kar nekaj prahu, saj je skupina za regulacijo ICANN domnevno imela zvezane roke zaradi lobiranja desničarskih skupin na vladne organe. Zdaj pa je bil predlog zavrnjen že drugič. Zaradi čudeža zakona o svobodi informiranja so pri ICM-u prepričani, da lahko dokažejo, da je Ministrstvo za trgovino (DoC) prisililo ICANN v takšno odločitev, zato bodo celo stvar spravili na sodišče.

Vlada Združenih držav je na podlagi omenjenega zakona sprostila 88 strani dolg dokument, v katerem so vse notranje in zunanje komunikacije znotraj in zunaj DoC, ki seveda razkriva tudi vse panične reakcije, ki so se sprožile, ko so različne skupine izvo-hale, da bi naj bil predlog sprejet.

Desničarska organizacija Family Research Council (Svet za družinske raziskave) je prvič stopila v stik z DoC, sledil pa ji je Char-

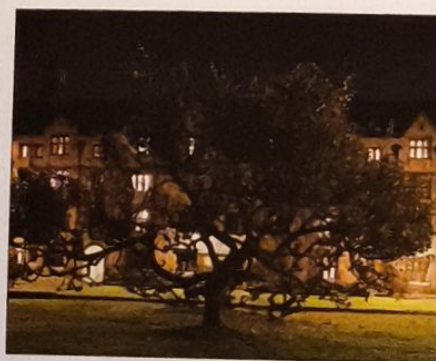


Bonton ICBE

Gospodje v publik, vedite, da spadate v eno od dveh skupin moških. Lahko ste moški, ki sovražijo tiste grozne tipe, ki iz nekega neznanega razloga čutijo potrebo po tem, da uporabijo pisoar poleg vašega, tudi če je na stranišču cela serija praznih pisoarjev. Lahko pa ste tisti grozni tip. Če ste slednji: POREDNI, POREDNI FANT!

Dame v publik, če škropite ko čepite, se školjko obrisati naučite. In če ste ena tistih, ki se pogovarja z neznanci na drugem koncu javnega stranišča: POREDNA PUNCA!

Na srečo neusahljiva modrost interneta ponuja jase in natančen vodič za pravilno uporabo stranišča, tako da ta problem ne bi smel več biti pereč. ICBE (International Center for Bathroom Etiquette) je izčepen vodič po pravilnem urinarnem obnašanju. Zdaj nimate več izgovorov. www.icbe.org



Vizualne stimulacije FRESH PICS

Stvar, ki vsekakor že nadležno prevladuje na internetu, so tako imenovane "noro smešne" slike. Vsi smo že prejeli neskončno veliko posredovanih niti malo smešnih seksističnih slik ali slik z mačjo glavo na pasjem telesu. Fresh Pics služi fantastičnemu namenu - na strani so namreč izbrane dejansko dobre slike in razvrščene v tematske zbirke.

Vse skupaj je celo blazno učinkovito. Mogoče res niste zainteresirani za zbirko slik najnovejših audijev, bo pa zato naslednja zbirka s skulpturami Legolanda prav gotovo ogrela vaše srce. Neverjetne fotografije Cambridgea v somraku delajo družbo izjemnom slikam ročno poslikanih velikonočnih jajc iz Ukrajine. Prefinjeno oblikovane krste iz Gane vas bodo osupnile, pohištvo iz koles pa se zdi prav presenetljivo udobno. Odlična najdba. freshpics.blogspot.com



Lokomotive CRABFU STEAMWORKS

Odpustite avtorju, da vam ne bo opisal podrobnosti o strani Crabfu. Ima namreč fobijo pred raki, zato si ne more ogledati umetniške sekcije te strani, na kateri so te grozne živali (ki se nam bodo, kar zapomnite si, nekega dne uprle, vstajajo pa bodo vodili jastogi). Ta stran pa ima en odličen razdelek - parne stroje.

Fantastični miniaturni parni stroji delajo po enostavnem principu voda + vročina = para. Med prefinjenimi stroji so tanki, roboti, pami raki (brmrrr) in celo stonoge lokomotive. Avtor ne uporablja nobenih posebnih orodij, stroje pa sestavlja iz delov drugih naprav. Absolutno si oglejte video na strani.

www.crabfu.com/steamtoys

Iles Pickering, predstavnik republikancev iz Mississippija, ki je bil zaskrbljen, da se ministrstvo strinja z uvedbo domene .xxx. Dva tedna kasneje so se štiri skupine, ki nasprotujejo pornografiji, in člani Pickeringove ekipe srečali z DoC. Predložili so jim peticijo, s katero so zahtevali, da ministrstvo zavrne odobritev ICANN-a. Nato pa se je vmešal še desničarski radijec Jim Dobson.

DOMENA X

Fred Schwen iz ministrstva za trgovino je drugim članom ministrstva povedal naslednje: "Tisto, kar [Dobson] pove v svojem radijskem programu, bo določalo, kako umazane lahko postanejo stvari – če se bo pridružil ostalim, se nam lahko sesuje poštini strežnik. Nekdo iz Bele hiše bi ga moral poklicati in mu pojasniti, da Bela hiša na noben način ne podpira pornografije." Dokumenti naj bi pokazali, da je junija 2005 DoC prikrival svojo vlogo pri nadzoru ICANN-a. Še več: ministrstvo bi naj šlo celo tako daleč, da je tiskovne agencije prisililo, da so iz poročanj izključili vse povezave z ministrstvom.

In kot da to ne bi bilo dovolj, je glavni magnet za škandale v Beli hiši, Karl Rove, očitno postal zadnja slamica, ki je zlomila hrbet DoC. Po sestanku z Dobsonom je namreč izdal odlok za "zaustavitev .xxx" in s tem ICANN odvzel kakršnokoli možnost samostojnega odločanja in s tem seveda dokončno preprečil ustanovitev sporne nove domene.

S temi dokazi in zaradi nove zavrnitve

bo ICM tožil ICANN, da bi dokazal pritiske, ki jih je izvajal DoC ter seveda spodbijal pravno legitimnost izvirne zavrnitve. **PCF**

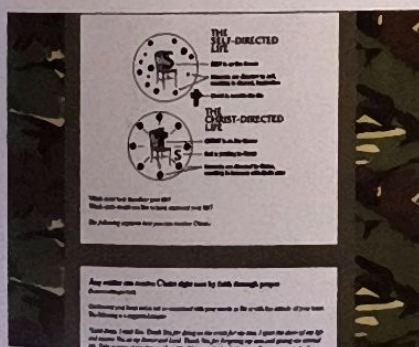
"DoC je ICANN odvzel vse možnosti za samostojno odločanje in preprečil ustanovitev nove domene"



**Forum
The AV Club**

Po dolgih letih še vedno poimenovan The AV Club Bulletin Boards je "resni del" spletne satire na novice The Onion, ki je odličen vir za recenzije glasbe in filmov. Forum na strani pa je tudi odlično mesto, kjer lahko o vsem tem tudi debatirate.

www.avclub.com/content/forum



Odrešitev GOD LOVES SOLDIERS

Če ste vojak, ste mogoče malce zaskrbljeni, da vas Bog nima rad, ker razstreljujete druge ljudi. Na srečo obstaja na spletu tudi tale smrtno resna stran, ki vas bo opomnila, da vas ima Bog vsekakor rad, zato kar nadaljujte s streljanjem.

Avtorji strani God Loves Soldiers so vložili neverjetno veliko truda v neposredno nagovarjanje vojakov. Sicer gre za precej klisejski pristop k evangelizaciji, a je interpretiran na tak način, da nagovarja vojaka čisto neposredno, kar je jasno, če si ogledate vojaški maskirni vzorec, uporabljen za ozadje spletne strani.

Seveda ni dobra ideja, če zamaskirate spletno stran, ki bi naj bila namenjena vojakom sredi džungle, kajne? Izgubljanje notesnikov vsepovsod ne bi spodbudilo verovanja v srčih še tako prijaznih najetih morilcev.

godlovesoldiers.com

Zdravje in varnost PERSONAL INJURY WARNING SYSTEM

"Standardni opozorilni simboli pogosto ignorirajo ali spregledajo kompleksnost človeških dejanj," pojasnjuje avtor Personal Injury Warning System, Jonathan Corum. "Isto velja za kompleksnost poškodb, tako fizičnih kot psihičnih, ki so lahko posledica takšnih dejanj."

Corum je ustvaril časovno premico svojega življenja, začeti z letom 1973, ko je zaradi prerezanje popkovine dobil brazgotino na trebuhu. Projekt je kronika vseh poškodb, ki jih je utrpel, skupaj z opozorilnimi simboli, ki se nanašajo na dogodek.

Leta 1987 je v nesreči z žarom in bencinom izgubil dlake na desni roki, leta 2001 pa je dobil lambliozo, ki jo je povzročil parazit. Leta 2003 mu je uspelo pobegniti SARS-u, kljub temu, da je obiskal Hong Kong v samem začetku izbruha bolezni.

www.piws.org

Avtorska patrulja

**Mi se ne naslajamo... mi, no...
OK, naslajamo se**

Spletna organizacija odvetniških super-junakov, Electronic Frontier Foundation (www.eff.org), je objavila, da dokazi, ki so bili predloženi sodišču, kažejo, da sta EMI in Universal Music Group lagala pravosodnemu ministrstvu, da bi "zavedla državne preiskovalce" v protitrusovski preiskavi, v katero sta bila vključena tudi MusicNet in pressplay. Najbolj presenetljivo je, da je vse to del izvirne tožbe zoper Napster, ki se še vedno valja po sodiščih.

Da, prav ste prebrali. Čep-rav je Napster zdaj zakonito podjetje, ki sesa iz strupene dojk glasbene industrije, se primer še vedno nadaljuje, trenutno v nesmiselni smeri tožb zoper vse, ki so investirali v Napster. Tožilstvu pa v primeru ne kaže dobro. Stalno brskanje po preteklosti razkriva precej neprijetna dejstva o ubogih in obubožanih založniških hišah.

V času, ko je bil Napster še poreden (govorimo o istem letu, ko je prodaja CD-albumov tako poskočila, da ni bilo nikomur nič jasno – tega bisera tudi ne pozabite), je RIAA zagnala dva pomilovanja vredna poskusa "legitimnih" alternativ cenovno veliko ugodnejšemu Napsterju: MusicNet in pressplay. Obe sta žalostno pogoreli,

sama izvedba obeh projektov in obtožbe, da je šlo za zaroto, pa so bili zadosten razlog, da je pravosodno ministrstvo ZDA sprožilo preiskavo. Ta ni prinesla nobenih dokazov o ničemer nezakonitem, RIAA pa je to proslavila s tožbami zoper vsakogar, ki ga je našla.

Ampak, oh, groza. Zdaj pa so se pokazale nekatere nepravilnosti! Videti je, da EMI in UMG nista bila ravno iskrena, ko sta trdila, da si nista, khm, pomagala na nekako nezakonit, zarotniški način. Sodnik je celo izjavil: "Dokumenti, ki so bili predloženi [s strani obrambe], nesporno kažejo, da so bile izjave [glasbenih založb ministrstvu za pravosodje] načrtno zavajajoče, če ne celo popolnoma napačne."

Sodnik je odredil, da morajo založbe predložiti vse dokumente, ki so jih doslej zadržale. Zaupnost med odvetnikom in stranko bi običajno preprečevala kaj takšnega, a je sodnik zadevo vzel izjemno resno. Preklical je pravico do zaupnosti, in sicer z obrazložitvijo, da "ima sodišče... upravičen razlog za prepričanje, da so bile odvetnikove storitve izkoriščene za podporo obstoječi nezakoniti dejavnosti." No, to pa je zadrega, kaj?



Veliki igralci glasbene industrije jih bodo dobili po prstih zaradi laganja.

Odklop Samo še to



Tako to gre (4. del)

Vse o nastajanju revije iz prve roke in na skrajno neresen način

Pravkar ste oči namočili v četrti del serije, kjer pred vašim presenečenim obrazom odpiramo uredniške omare z okostnjaki in vam predstavljamo potek dela v našem uredništvu. Nevrotičnega urednika, neresne pisce in besno lektorico smo že obdelali, zdaj pa smo se znašli pred fazo, tik preden posamezne strani revije prilepimo na podplate golobom in jih pošljemo gospodom tiskarjem in njihovim čarobnim strojem, ki iz belega papirja delajo porisanega.

In koga ali kaj vključuje zadnja faza? Nemogoče je povedati, ali gre za koga ali gre za kaj, vsekakor pa gre za naš oddelek za prelom strani in oblikovanje revije. DTP po domače. Oddelek naseljujejo čudna bitja, ki gotovo niso takšna, kot si jih predstavljate ta trenutek. Ne, niti takšna niso, kot si jih predstavljate zdaj. Naj povlečemo prve črte njihovega portreta z razlago besedne zveze, ki je ne začetku tega odstavka gotovo priklenila nase vašo pozornost. "Prelom strani" v nobenem primeru ne pomeni stvari, za katero bi potrebovali sekuro, motorno žago ali črni pas v karateju. Kljub agresivnemu nazivu gre za pacifistično dejavnost, ki vključuje predvsem premetavanje sličic in tekstov po zaslonu monitorja. Oblikovanje stopi na sceno, ko zgolj premetavanje ni dovolj in je potrebno tekst in slike združiti v očesu prijazno obliko.

Vsi štirje fantje obvladajo, to sploh ne more biti predmet obravnave. Je pa lahko predmet zelo trajne obravnave njihovo mentalno zdravje. Da vsak nov prišlek v njihovi pisarni začne že po nekaj dneh spuščati nečloveške zvoke in se pogovarjati z navidezni živalmi, je znanstveni fenomen, za katerega obstaja večje število teorij. Trenutno aktualna

vključuje steklo bakterijo, ki se prehranjuje z ostanki kebaba, pizze in pudinga, ter prebivalce pisarne tu in tam naključno zamenja za hrano, njeni ugrizi pa nato povzročajo omenjene motnje v obnašanju. Če mislite, da lahko preživite z nedotaknjenim razumom v kontaminirani pisarni več kot 15 minut naj vam rečemo samo: "Veliko sreče." Prijubljen pozdrav ekipe DTP je "ajde", ki v prostem prevodu pomeni: adijo in zapri vrata za sabo, da se ti bomo lahko v miru režali. Kakorkoli že, na mize teh gospodov romajo teksti in sličice iz rok lektorice. Njihova nič kaj lahka naloga je, da, kot smo že omenili, oboje kar najbolj lično zložijo na strani revije po vrstnem redu, ki ga je določil urednik.

Ko je vse na svojem mestu, sledijo žolčne debate med oblikovalci in urednikom okoli tega, ali bi res bilo neskončno bolje, če bi stal en krogec s tekstom dva milimetra bolj na desni in popravljanje strani, ko urednik s silo svoje neomajne trme "dokaže", da je imel prav. Urednik in njegova namestnica nato celotno postavljeno revijo še enkrat natančno in kritično pregledata in pretehtata vse elemente vsake strani, nato pa jo s tresočimi rokami in nervoznim upanjem, da vse "štima", predata tiskarni. Sledi upanja na najboljšo polno obdobje čakanja.

Vas je prijelo, da bi za trenutek postali član naše ekipe? Čigave čevlje bi najraje obuli? Čevlje urednika? Pisca? Lektorice? Gregorja Mraza (zaradi glivic na nogah slednjega tega skrajno ne priporočamo)? Na forumu, na spletni strani www.pcformatslo.net/forum, smo za vas pripravili anketo, kjer lahko glasujete, koga bi najraje zamenjali in svojo nedoumljivo željo tudi argumentirate.

>> fwd >> fwd

Barbara spiše odo svojemu idolu...

Walker: Texas Ranger je serija, ki mi je spremenila življenje. Na bolje. Vsekakor do te mere, da se znatno bolje počutim po ogledu kakšnega dela. Zato sem bila presrečna, ko sem na spletu našla stran, polno nespomnih dejstev o mojem junaku. Nekaj sem jih za vas zbrala tukaj, ostale pa lahko preberete na www.chucknorrisfacts.com.

Puške ne ubijajo ljudi. Chuck Norris ubija ljudi.

Evolucija ne obstaja. Obstaja samo seznam živali, ki jim Chuck Norris dovoli živeti.

Ko gre bav-bav spat, pogleda v omaro, če se tam ne skriva Chuck Norris.

Chuck Norris ne bere knjig. On samo strmi vanje, dokler ne dobi potrebnih informacij.

Vesolje obstaja, ker se boji biti na istem planetu kot Chuck Norris.

Chuck Norris je preštel do neskončno – dvakrat.

Chuck Norris ne nosi ure, ON odloča, koliko je ura.

Ko Chuck Norris dela sklece, ne dviguje samega sebe, temveč potiska Zemljo stran.

Chuck Norris v bistvu sploh ne piše knjig. Besede se kar same zbirajo iz čistega strahu.

Chuck Norris lahko deli z nič.

Chuck Norris je izumil lastno obliko karateja. Pravi ji Chuck-Bo-Ubil.

Chuck Norris se ne brije, ampak se brca v obraz. Edina stvar, ki lahko poreže Chucka Norrisa, je Chuck Norris.

Chuck Norris je izumil čmo. V bistvu je izumil ves spekter vidnih barv. Razen rožnate. Tom Cruise je izumil rožnato.

Chuck Norris ne verjame v Nemčijo.

Chuck Norris je igral rusko ruleto s pištolo z vsemi naboji in zmagal.

Chuck Norris je dokazal, da smo sami v vesolju. Do njegove prve vesoljske ekspedicije nismo bili.

Nindže bi radi bili točno takšni, kot Chuck Norris, ko odrastejo. Običajno odrastejo, da bi jih Chuck Norris ubil.

Izvirni naslov Biblije je bil "Chuck Norris in prijatelji".

Chuck Norris je zrezek pri vsakem obroku. Običajno pozabi prej ubiti kravo.

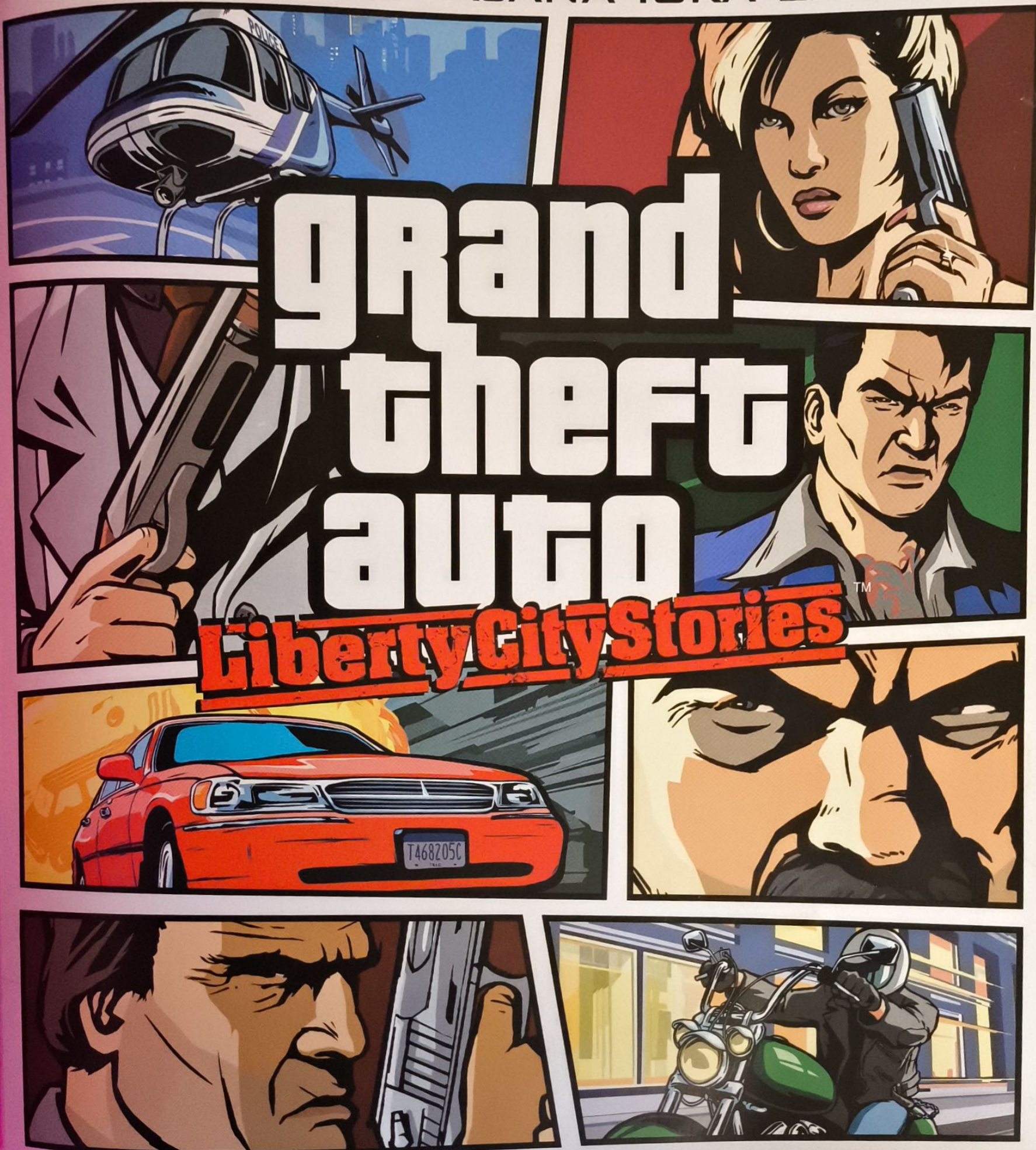
Prvi zakon termodinamike pravi, da energije ni mogoče iz nič ustvariti ali izničiti... razen če energija ne sreča Chucka Norrisa.

Jezus lahko hodi po vodi, Chuck Norris pa lahko hodi po Jezusu.



NASLEDNJA ŠTEVILKA PCFORMATA IZIDE 1. SEPTEMBRA

NAJBOLJ PRODAJANA IGRA ZA PSP™



**ZDAJ TUDI
NA PLAYSTATION® 2**

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES



PlayStation®2



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

crazy hit

Crazy Frog



Ozadja



Gif animacija in XXL video Can't Touch This



Zvoki in Melodije

Can't Touch This (Polj, Real)

Pop corn Remix (Polj, Real)

Crazy Frog na počitnicah!

Pridruži se podvodni zabavi, ki jo vodi DJ Crazy, med vsebinami najdes hite Can't Touch This, Pop corn Remix, ozadja, animacije in video klippe v vseh formatih. Crazy Hit ti tedensko prinaša najbolj nora zabavo za tvoji mobi.

prijava:

GO CRAZY7

pošlji na 6262

Jamba "Crazy Frog is a registered trademark of Jamba! GmbH. All rights reserved."

Samo Mobilnet.

Odjava: GO CRAZY STOP na 6262

top crazy

1. Crazy Frog/We are champions MDTPJ
2. Crazy Frog/Rollercoaster MDPDP
3. Crazy Frog/Mixed up MDPGJ
4. Crazy summer mix MDGMJ
5. Crazy Frog/Scooter MDDWT
6. Crazy Frog/Crazy Train MDPGG
7. Crazy Frog/Champions - Dance MDWMP
8. Crazy Frog/Rocky MDPGD
9. Crazy Frog/Mission Impossible MAWPM
10. Crazy Frog/Hip Hop MDWAA

Npr. za melodijo Rocky pošlji CAFFE MDPGD na 6262

mobile box - lestvica

1. Black Eyed Peas/Pump it

2. Beyonce/Check on it

3. Domen Kumer/Banana

4. Shakira/Hips dont lie

5. Turbo Angels/Sladoleđ *

6. Bijelo Dugme/Ružica si bila

7. Pink/Just like a pill

8. Depeche Mode/A pain that...

9. Avseniki/Na Golici *

10. Kocka/Tu pa tam

11. Sean paul/Ever blazin

12. Ruslana/Wild Dances

13. James Blunt/High

14. Mirna Reynolds/Muca

GRATIS MELODIJA

prijava:

CAFFE BOX

pošlji na 6262

Odjava: CAFFE BOX STOP na 6262.

NAVODILA ZA NAROČANJE:

SMS: CAFFE KODA NA 6262
Primer: Za melodijo pošlji Crazy summer mix. CAFFE MDGMJ na 6262!

KLICNI CENTER ZA POMOČ UPORABNIKOM 031 200 000
Vsaki delavnik od 9h do 19h

* Crazy Hit, Popi Hit in Mobile Box so bonus naročniški servisi. Vsak teden ti SMS z wap povezavo prinaša nove vsebine in bonus točke, ki se seštevajo na tvojem osebnem računu in jih lahko kadarkoli zamenjaš za nove vsebine. Cena SMS je 200SIT (0,83€). Samo Mobilnet.

Podprti so vsi telefoni s barvnim ekranom in polifoničnimi melodijami. Podprti telefoni pri java igrah: N40=Nokia Series 40: 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6650, 6660, 6680, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, N60=Nokia Series 60: 3650, 3660, 6630, 6660, 6670, 7610, 7650, 7660, N-Gage, N-Gage QD, M17=Motorola T720, T720i, T720M, T721, T725, S10=Siemens M65 Family: C65, C66, S65, S66, M65, CX65, CX66, SL65, SL66, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S100, S101, S102, S103, S104, S105, S106, S107, S108, S109, S110, S111, S112, S113, S114, S115, S116, S117, S118, S119, S120, S121, S122, S123, S124, S125, S126, S127, S128, S129, S130, S131, S132, S133, S134, S135, S136, S137, S138, S139, S140, S141, S142, S143, S144, S145, S146, S147, S148, S149, S150, S151, S152, S153, S154, S155, S156, S157, S158, S159, S160, S161, S162, S163, S164, S165, S166, S167, S168, S169, S170, S171, S172, S173, S174, S175, S176, S177, S178, S179, S180, S181, S182, S183, S184, S185, S186, S187, S188, S189, S190, S191, S192, S193, S194, S195, S196, S197, S198, S199, S200, S201, S202, S203, S204, S205, S206, S207, S208, S209, S210, S211, S212, S213, S214, S215, S216, S217, S218, S219, S220, S221, S222, S223, S224, S225, S226, S227, S228, S229, S230, S231, S232, S233, S234, S235, S236, S237, S238, S239, S240, S241, S242, S243, S244, S245, S246, S247, S248, S249, S250, S251, S252, S253, S254, S255, S256, S257, S258, S259, S260, S261, S262, S263, S264, S265, S266, S267, S268, S269, S270, S271, S272, S273, S274, S275, S276, S277, S278, S279, S280, S281, S282, S283, S284, S285, S286, S287, S288, S289, S290, S291, S292, S293, S294, S295, S296, S297, S298, S299, S300, S301, S302, S303, S304, S305, S306, S307, S308, S309, S310, S311, S312, S313, S314, S315, S316, S317, S318, S319, S320, S321, S322, S323, S324, S325, S326, S327, S328, S329, S330, S331, S332, S333, S334, S335, S336, S337, S338, S339, S340, S341, S342, S343, S344, S345, S346, S347, S348, S349, S350, S351, S352, S353, S354, S355, S356, S357, S358, S359, S360, S361, S362, S363, S364, S365, S366, S367, S368, S369, S370, S371, S372, S373, S374, S375, S376, S377, S378, S379, S380, S381, S382, S383, S384, S385, S386, S387, S388, S389, S390, S391, S392, S393, S394, S395, S396, S397, S398, S399, S400, S401, S402, S403, S404, S405, S406, S407, S408, S409, S410, S411, S412, S413, S414, S415, S416, S417, S418, S419, S420, S421, S422, S423, S424, S425, S426, S427, S428, S429, S430, S431, S432, S433, S434, S435, S436, S437, S438, S439, S440, S441, S442, S443, S444, S445, S446, S447, S448, S449, S450, S451, S452, S453, S454, S455, S456, S457, S458, S459, S460, S461, S462, S463, S464, S465, S466, S467, S468, S469, S470, S471, S472, S473, S474, S475, S476, S477, S478, S479, S480, S481, S482, S483, S484, S485, S486, S487, S488, S489, S490, S491, S492, S493, S494, S495, S496, S497, S498, S499, S500, S501, S502, S503, S504, S505, S506, S507, S508, S509, S510, S511, S512, S513, S514, S515, S516, S517, S518, S519, S520, S521, S522, S523, S524, S525, S526, S527, S528, S529, S530, S531, S532, S533, S534, S535, S536, S537, S538, S539, S540, S541, S542, S543, S544, S545, S546, S547, S548, S549, S550, S551, S552, S553, S554, S555, S556, S557, S558, S559, S560, S561, S562, S563, S564, S565, S566, S567, S568, S569, S570, S571, S572, S573, S574, S575, S576, S577, S578, S579, S580, S581, S582, S583, S584, S585, S586, S587, S588, S589, S590, S591, S592, S593, S594, S595, S596, S597, S598, S599, S600, S601, S602, S603, S604, S605, S606, S607, S608, S609, S610, S611, S612, S613, S614, S615, S616, S617, S618, S619, S620, S621, S622, S623, S624, S625, S626, S627, S628, S629, S630, S631, S632, S633, S634, S635, S636, S637, S638, S639, S640, S641, S642, S643, S644, S645, S646, S647, S648, S649, S650, S651, S652, S653, S654, S655, S656, S657, S658, S659, S660, S661, S662, S663, S664, S665, S666, S667, S668, S669, S670, S671, S672, S673, S674, S675, S676, S677, S678, S679, S680, S681, S682, S683, S684, S685, S686, S687, S688, S689, S690, S691, S692, S693, S694, S695, S696, S697, S698, S699, S700, S701, S702, S703, S704, S705, S706, S707, S708, S709, S710, S711, S712, S713, S714, S715, S716, S717, S718, S719, S720, S721, S722, S723, S724, S725, S726, S727, S728, S729, S730, S731, S732, S733, S734, S735, S736, S737, S738, S739, S740, S741, S742, S743, S744, S745, S746, S747, S748, S749, S750, S751, S752, S753, S754, S755, S756, S757, S758, S759, S760, S761, S762, S763, S764, S765, S766, S767, S768, S769, S770, S771, S772, S773, S774, S775, S776, S777, S778, S779, S780, S781, S782, S783, S784, S785, S786, S787, S788, S789, S790, S791, S792, S793, S794, S795, S796, S797, S798, S799, S800, S801, S802, S803, S804, S805, S806, S807, S808, S809, S810, S811, S812, S813, S814, S815, S816, S817, S818, S819, S820, S821, S822, S823, S824, S825, S826, S827, S828, S829, S830, S831, S832, S833, S834, S835, S836, S837, S838, S839, S840, S841, S842, S843, S844, S845, S846, S847, S848, S849, S850, S851, S852, S853, S854, S855, S856, S857, S858, S859, S860, S861, S862, S863, S864, S865, S866, S867, S868, S869, S870, S871, S872, S873, S874, S875, S876, S877, S878, S879, S880, S881, S882, S883, S884, S885, S886, S887, S888, S889, S890, S891, S892, S893, S894, S895, S896, S897, S898, S899, S900, S901, S902, S903, S904, S905, S906, S907, S908, S909, S910, S911, S912, S913, S914, S915, S916, S917, S918, S919, S920, S921, S922, S923, S924, S925, S926, S927, S928, S929, S930, S931, S932, S933, S934, S935, S936, S937, S938, S939, S940, S941, S942, S943, S944, S945, S946, S947, S948, S949, S950, S951, S952, S953, S954, S955, S956, S957, S958, S959, S960, S961, S962, S963, S964, S965, S966, S967, S968, S969, S970, S971, S972, S973, S974, S975, S976, S977, S978, S979, S980, S981, S982, S983, S984, S985, S986, S987, S988, S989, S990, S991, S992, S993, S994, S995, S996, S997, S998, S999, S1000, S1001, S1002, S1003, S1004, S1005, S1006, S1007, S1008, S1009, S1010, S1011, S1012, S1013, S1014, S1015, S1016, S1017, S1018, S1019, S1020, S1021, S1022, S1023, S1024, S1025, S1026, S1027, S1028, S1029, S1030, S1031, S1032, S1033, S1034, S1035, S1036, S1037, S1038, S1039, S1040, S1041, S1042, S1043, S1044, S1045, S1046, S1047, S1048, S1049, S1050, S1051, S1052, S1053, S1054, S1055, S1056, S1057, S1058, S1059, S1060, S1061, S1062, S1063, S1064, S1065, S1066, S1067, S1068, S1069, S1070, S1071, S1072, S1073, S1074, S1075, S1076, S1077, S1078, S1079, S1080, S1081, S1082, S1083, S1084, S1085, S1086, S1087, S1088, S1089, S1090, S1091, S1092, S1093, S1094, S1095, S1096, S1097, S1098, S1099, S1100, S1101, S1102, S1103, S1104, S1105, S1106, S1107, S1108, S1109, S1110, S1111, S1112, S1113, S1114, S1115, S1116, S1117, S1118, S1119, S1120, S1121, S1122, S1123, S1124, S1125, S1126, S1127, S1128, S1129, S1130, S1131, S1132, S1133, S1134, S1135, S1136, S1137, S1138, S1139, S1140, S1141, S1142, S1143, S1144, S1145, S1146, S1147, S1148, S1149, S1150, S1151, S1152, S1153, S1154, S1155, S1156, S1157, S1158, S1159, S1160, S1161, S1162, S1163, S1164, S1165, S1166, S1167, S1168, S1169, S1170, S1171, S1172, S1173, S1174, S1175, S1176, S1177, S1178, S1179, S1180, S1181, S1182, S1183, S1184, S1185, S1186, S1187, S1188, S1189, S1190, S1191, S1192, S1193, S1194, S1195, S1196, S1197, S1198, S1199, S1200, S1201, S1202, S1203, S1204, S1205, S1206, S1207, S1208, S1209, S1210, S1211, S1212, S1213, S1214, S1215, S1216, S1217, S1218, S1219, S1220, S1221, S1222, S1223, S1224, S1225, S1226, S1227, S1228, S1229, S1230, S1231, S1232, S1233, S1234, S1235, S1236, S1237, S1238, S1239, S1240, S1241, S1242, S1243, S1244, S1245, S1246, S1247, S1248, S1249, S1250, S1251, S1252, S1253, S1254, S1255, S1256, S1257, S1258, S1259, S1260, S1261, S1262, S1263, S1264, S1265, S1266, S1267, S1268, S1269, S1270, S1271, S1272, S1273, S1274, S1275, S1276, S1277, S1278, S1279, S1280, S1281, S1282, S1283, S1284, S1285, S1286, S1287, S1288, S1289, S1290, S1291, S1292, S1293, S1294, S1295, S1296, S1297, S1298, S1299, S1300, S1301, S1302, S1303, S1304, S1305, S1306, S1307, S1308, S1309, S1310, S1311, S1312, S1313, S1314, S1315, S1316, S1317, S1318, S1319, S1320, S1321, S1322, S1323, S1324, S1325, S1326, S1327, S1328, S1329, S1330, S1331, S1332, S1333, S1334, S1335, S1336, S1337, S1338, S1339, S1340, S1341, S1342, S1343, S1344, S1345, S1346, S1347, S1348, S1349, S1350, S1351, S1352, S1353, S1354, S1355, S1356, S1357, S1358, S1359, S1360, S1361, S1362, S1363, S1364, S1365, S1366, S1367, S1368, S1369, S1370, S1371, S1372, S1373, S1374, S1375, S1376, S1377, S1378, S1379, S1380, S1381, S1382, S1383, S1384, S1385, S1386, S1387, S1388, S1389, S1390, S1391, S1392, S1393, S1394, S1395, S1396, S1397, S1398, S1399, S1400, S1401, S1402, S1403, S1404, S1405, S1406, S1407, S1408, S1409, S1410, S1411, S1412, S1413, S1414, S1415, S1416, S1417, S1418, S1419, S1420, S1421, S1422, S1423, S1424, S1425, S1426, S1427, S1428, S1429, S1430, S1431, S1432, S1433, S1434, S1435, S1436, S1437, S1438, S1439, S1440, S1441, S1442, S1443, S1444, S1445, S1446, S1447, S1448, S1449, S1450, S1451, S1452, S1453, S1454, S1455, S1456, S1457, S1458, S1459, S1460, S1461, S1462, S1463, S1464, S1465, S1466, S1467, S1468, S1469, S1470, S1471, S1472, S1473, S1474, S1475, S1476, S1477, S1478, S1479, S1480, S1481, S1482, S1483, S1484, S1485, S1486, S1487, S1488, S1489, S1490, S1491, S1492, S1493, S1494, S1495, S1496, S1497, S1498, S1499, S1500, S1501, S1502, S1503, S1504, S1505, S1506, S1507, S1508, S1509, S1510, S1511, S1512, S1513, S1514, S1515, S1516, S1517, S1518, S1519, S1520, S1521, S1522, S1523, S1524, S1525, S1526, S1527, S1528, S1529, S1530, S1531, S1532, S1533, S1534, S1535, S1536, S1537, S1538, S1539, S1540, S1541, S1542, S1543, S1544, S1545, S1546, S1547, S1548, S1549, S1550, S1551, S1552, S1553, S1554, S1555, S1556, S1557, S1558, S1559, S1560, S1561, S1562, S1563, S1564, S1565, S1566, S1567, S1568, S1569, S1570, S1571, S1572, S1573, S1574, S1575, S1576, S1577, S1578, S1579, S1580, S1581, S1582, S1583, S1584, S1585, S1586, S1587, S1588, S1589, S1590, S1591, S1592, S1593, S1594, S1595, S1596, S1597, S1598, S1599, S1600, S1601, S1602, S1603, S1604, S1605, S1606, S1607, S1608, S1609, S1610, S1611, S1612, S1613, S1614, S1615, S1616, S1617, S1618, S1619, S1620, S1621, S1622, S1623, S1624, S1625, S1626, S1627, S1628, S1629, S1630, S1631, S1632, S1633, S1634, S1635, S1636, S1637, S1638, S1639, S1640, S1641, S1642, S1643, S1644, S1645, S1646, S1647, S1648, S1649, S1650, S1651, S1652, S1653, S1654, S1655, S1656, S1657, S1658, S1659, S1660, S1661, S1662, S1663, S1664, S1665, S1666, S1667, S1668, S1669, S1670, S1671, S1672, S1673, S1674, S1675, S1676, S1677, S1678, S1679, S1680, S1681, S1682, S1683, S1684, S1685, S1686, S1687, S1688, S1689, S1690, S1691, S1692, S1693, S1694, S1695, S1696, S1697, S1698, S1699, S1700, S1701, S1702, S1703, S1704, S1705, S1706, S1707, S1708, S1709, S1710, S1711, S1712, S1713, S1714, S1715, S1716, S1717, S1718, S1719, S1720, S1721, S1722, S1723, S1724, S1725, S1726, S1727, S1728, S1729, S1730, S1731, S1732, S1733, S1734, S1735, S1736, S1737, S1738, S1739, S1740, S1741, S1742, S1743, S1744, S1745, S1746, S1747, S1748, S1749, S1750, S1751, S1752, S1753, S1754, S1755, S1756, S1757, S1758, S1759, S1760, S1761, S1762, S1763, S1764, S1765, S1766, S1767, S1768, S1769, S1770, S1771, S1772, S1773, S1774, S1775, S1776, S1777, S1778, S1779, S1780, S1781, S1782, S1783, S1784, S1785, S1786, S1787, S1788, S1789, S1790, S1791, S1792, S1793, S1794, S1795, S1796, S1797, S1798, S1799, S1800, S1801, S1802, S1803, S1804, S1805, S1806, S1807, S1808, S1809, S1810, S1811, S1812, S1813, S1814, S1815, S1816, S1817, S1818, S1819, S1820, S1821, S1822, S1823, S1824, S1825, S1826, S1827, S1828, S1829, S18